

(19) 日本国特許庁 (J.P.)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-158974

(P.2000-2-158974A)

(43) 公開日 平成14年5月31日 (2002.5.31)

(51) Int. Cl. 識別記号

H04N 5/93

G11B 20/10 321

20/12

103

H04N 5/85

F I

G11B 20/10

321

Z 5C052

20/12

5C053

103

5C059

H04N 5/85

A 5D044

5/93

Z

審査請求 未請求 請求項の数14 O L (全63頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2001-109341 (P.2001-109341)

(22) 出願日 平成13年4月6日 (2001.4.6)

(31) 優先権主張番号 特願2000-183769 (P.2000-183769)

(32) 優先日 平成12年4月21日 (2000.4.21)

(33) 優先権主張国 日本 (J.P.)

(31) 優先権主張番号 特願2000-271550 (P.2000-271550)

(32) 優先日 平成12年9月7日 (2000.9.7)

(33) 優先権主張国 日本 (J.P.)

(71) 出願人 000002185

ソニー株式会社

東京都品川区北品川6丁目7番35号

(72) 発明者 加藤 元樹

東京都品川区北品川6丁目7番35号

ソニー株式会社内

(72) 発明者 浜田 俊也

東京都品川区北品川6丁目7番35号

ソニー株式会社内

(74) 代理人 100082131

弁理士 稲本 義雄

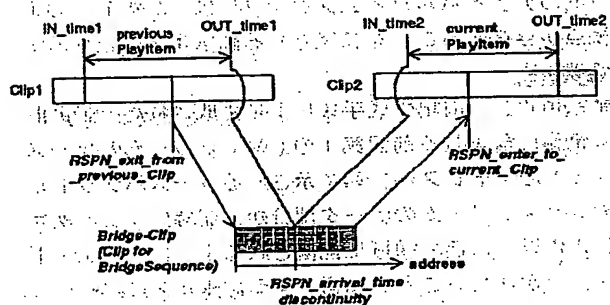
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報処理装置および方法、記録媒体、プログラム、並びに記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 別々に記録された動画の連続性を保つように再生できるようにする。

【解決手段】 別々に記録されたClip1とClip2を連続再生するとき、Clip1からClip2へと橋渡しの役割をもつBridge-Clipが生成される。Bridge-Clipは、Clip1からClip2へと切り替わる部分の、Clip1とClip2との、それぞれ対応する部分から構成される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 第 1 の AV ストリームから第 2 の AV ストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、前記第 1 の AV ストリームの所定の部分と前記第 2 の AV ストリームの所定の部分から構成され、前記第 1 の AV ストリームから前記第 2 の AV ストリームに再生が切り換えられるとき再生される第 3 の AV ストリームを生成するとともに、

前記第 3 の AV ストリームに関連する情報として、前記第 1 の AV ストリームから前記第 3 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 1 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、前記第 3 の AV ストリームから前記第 2 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 2 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を生成する生成手段と、

前記生成手段により生成された前記第 3 の AV ストリームと前記アドレス情報を記録する記録手段とを含むことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】 前記生成手段により生成された前記アドレス情報に含まれる前記第 1 の AV ストリームのソースパケットのアライバルタイムスタンプと、前記第 3 の AV ストリームの最初に位置するソースパケットのアライバルタイムスタンプは連続しており、かつ、前記生成手段により生成された前記アドレス情報に含まれる前記第 2 の AV ストリームのソースパケットのアライバルタイムスタンプと、前記第 3 の AV ストリームの最後に位置するソースパケットのアライバルタイムスタンプは連続していることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】 前記第 3 の AV ストリーム内のソースパケットのアライバルタイムスタンプには、ただ 1 つの不連続点が存在することを特徴とする請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】 前記生成手段により生成された前記アドレス情報に含まれる前記第 1 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報で示されるソースパケット以前の AV ストリームのデータ部分が、記録媒体上で所定の大きさ以上の連続領域に配置されるように、前記アドレスは決定されることを特徴とする請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】 前記生成手段により生成された前記アドレス情報に含まれる前記第 2 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報で示されるソースパケット以後の AV ストリームのデータ部分が、記録媒体上で所定の大きさ以上の連続領域に配置されるように、前記アドレスは決定されることを特徴とする請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 6】 前記第 3 の AV ストリームが記録媒体上で所定の大きさ以上の連続領域に配置されるように、前

記第 3 の AV ストリームが生成されることを特徴とする請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 7】 第 1 の AV ストリームから第 2 の AV ストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、前記第 1 の AV ストリームの所定の部分と前記第 2 の AV ストリームの所定の部分から構成され、前記第 1 の AV ストリームから前記第 2 の AV ストリームに再生が切り換えられるとき再生される第 3 の AV ストリームを生成するとともに、

10 前記第 3 の AV ストリームに関連する情報として、前記第 1 の AV ストリームから前記第 3 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 1 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、前記第 3 の AV ストリームから前記第 2 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 2 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を生成する生成ステップを含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 8】 第 1 の AV ストリームから第 2 の AV ストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、前記第 1 の AV ストリームの所定の部分と前記第 2 の AV ストリームの所定の部分から構成され、前記第 1 の AV ストリームから前記第 2 の AV ストリームに再生が切り換えられるとき再生される第 3 の AV ストリームを生成するとともに、

30 前記第 3 の AV ストリームに関連する情報として、前記第 1 の AV ストリームから前記第 3 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 1 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、前記第 3 の AV ストリームから前記第 2 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 2 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を生成する生成ステップを含むことを特徴とするコンピュータが読み取り可能なプログラムが記録されている記録媒体。

【請求項 9】 第 1 の AV ストリームから第 2 の AV ストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、前記第 1 の AV ストリームの所定の部分と前記第 2 の AV ストリームの所定の部分から構成され、前記第 1 の AV ストリームから前記第 2 の AV ストリームに再生が切り換えられるとき再生される第 3 の AV ストリームを生成するとともに、

50 前記第 3 の AV ストリームに関連する情報として、前記第 1 の AV ストリームから前記第 3 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 1 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、前記第 3 の AV ストリームから前記第 2 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 2 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を生成する生成ステップをコンピュータ

に実行させるプログラム。

【請求項 110】 第 1 の A V ストリーム、第 2 の A V ストリーム、または、第 3 の A V ストリームを記録媒体から読み出す第 1 の読み出し手段と、前記第 3 の A V ストリームに関連する情報として、前記第 1 の A V ストリームから前記第 3 の A V ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 1 の A V ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、前記第 3 の A V ストリームから前記第 2 の A V ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 2 の A V ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を前記記録媒体から読み出す第 2 の読み出し手段と、前記第 2 の読み出し手段により読み出された前記第 3 の A V ストリームに関連する情報に基づいて、前記第 1 の読み出し手段により読み出された前記第 1 の A V ストリームから前記第 3 の A V ストリームへ再生を切り替え、前記第 3 の A V ストリームから前記第 2 の A V ストリームへ再生を切り替えて再生する再生手段とを含むことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 111】 第 1 の A V ストリーム、第 2 の A V ストリーム、または、第 3 の A V ストリームの記録媒体からの読み出しを制御する第 1 の読み出し制御ステップと、前記第 3 の A V ストリームの記録媒体からの読み出しを制御する第 2 の読み出し制御ステップと、前記第 2 の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された前記第 3 の A V ストリームに関連する情報に基づいて、前記第 1 の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された前記第 1 の A V ストリームから前記第 3 の A V ストリームへ再生を切り替え、前記第 3 の A V ストリームから前記第 2 の A V ストリームへ再生を切り替えて再生する再生ステップとを含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 12】 第 1 の A V ストリーム、第 2 の A V ストリーム、または、第 3 の A V ストリームの記録媒体からの読み出しを制御する第 1 の読み出し制御ステップと、前記第 3 の A V ストリームに関連する情報として、前記第 1 の A V ストリームから前記第 3 の A V ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 1 の A V ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、前記第 3 の A V ストリームから前記第 2 の A V ストリームに再

生が切り替わるタイミングにおける前記第 2 の A V ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報の前記記録媒体からの読み出しを制御する第 2 の読み出し制御ステップと、前記第 2 の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された前記第 3 の A V ストリームに関連する情報に基づいて、前記第 1 の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された前記第 1 の A V ストリームから前記第 3 の A V ストリームへ再生を切り替え、前記第 3 の A V ストリームから前記第 2 の A V ストリームへ再生を切り替えて再生する再生ステップとを含むことを特徴とするコンピュータが読み取り可能なプログラムが記録されている記録媒体。

【請求項 13】 第 1 の A V ストリーム、第 2 の A V ストリーム、または、第 3 の A V ストリームの記録媒体からの読み出しを制御する第 1 の読み出し制御ステップと、前記第 3 の A V ストリームに関連する情報として、前記第 1 の A V ストリームから前記第 3 の A V ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 1 の A V ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、前記第 3 の A V ストリームから前記第 2 の A V ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 2 の A V ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報の前記記録媒体からの読み出しを制御する第 2 の読み出し制御ステップと、前記第 2 の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された前記第 3 の A V ストリームに関連する情報に基づいて、前記第 1 の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された前記第 1 の A V ストリームから前記第 3 の A V ストリームへ再生を切り替え、前記第 3 の A V ストリームから前記第 2 の A V ストリームへ再生を切り替えて再生する再生ステップとをコンピュータに実行させるプログラム。

【請求項 14】 第 1 の A V ストリームから第 2 の A V ストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、前記第 1 の A V ストリームの所定の部分と前記第 2 の A V ストリームの所定の部分から構成され、前記第 1 の A V ストリームから前記第 2 の A V ストリームに再生が切り換えられるとき再生される第 3 の A V ストリームと、前記第 3 の A V ストリームに関連する情報として、前記第 1 の A V ストリームから前記第 3 の A V ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 1 の A V ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、前記第 3 の A V ストリームから前記第 2 の A V ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける前記第 2 の A V ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報が記録されていることを特徴とする記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は情報処理装置および方法、記録媒体、プログラム、並びに記録媒体に関する。特に、再生区間における動画の連続性を保つ情報処理装置および方法、記録媒体、プログラム、並びに記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】近年、記録再生装置から取り外し可能なディスク型の記録媒体として、各種の光ディスクが提案されつつある。このような記録可能な光ディスクは、数ギガバイトの大容量メディアとして提案されており、ビデオ信号等のAV(Audio Visual)信号を記録するメディアとしての期待が高い。この記録可能な光ディスクに記録するデジタルのAV信号のソース(供給源)としては、CSデジタル衛星放送やBSデジタル放送があり、また、将来はデジタル方式の地上波テレビジョン放送等も提案されている。

【0003】

ここで、これらのソースから供給されるデジタルビデオ信号は、通常MPEG(Moving Picture Experts Group)2方式で画像圧縮されているのが一般的である。また、記録装置には、その装置固有の記録レートが定められている。従来の民生用映像蓄積メディアで、デジタル放送由来のデジタルビデオ信号を記録する場合、アナログ記録方式であれば、デジタルビデオ信号をデコード後、帯域制限をして記録する。あるいは、MPEG1 Video、MPEG2 Video、DV方式をはじめとするデジタル記録方式であれば、一度デコードされた後に、その装置固有の記録レートで符号化方式で再エンコードされて記録される。

【0004】

しかしながら、このような記録方法は、供給されたビットストリームを一度デコードし、その後で帯域制限や再エンコードを行って記録するため、画質の劣化を伴う。画像圧縮されたデジタル信号の記録をする場合、入力されたデジタル信号の伝送レートが記録再生装置の記録レートを超えない場合には、供給されたビットストリームをデコードや再エンコードすることなく、そのまま記録する方法が最も画質の劣化が少ない。ただし、画像圧縮されたデジタル信号の伝送レートが記録媒体としてのディスクの記録レートを超える場合には、記録再生装置でデコード後、伝送レートがディスクの記録レートの上限以下になるように、再エンコードをして記録する必要はある。

【0005】

また、入力デジタル信号のビットレートが時間により増減する可変レート方式によって伝送されている場合には、回転ヘッドが固定回転数であるために記録レートが固定レートになるテープ記録方式に比べ、一度バッファにデータを蓄積し、バースト的に記録ができるディスク記録装置が記録媒体の容量をより無駄なく利用できる。

【0006】

以上のように、デジタル放送が主流となる

将来においては、データストリーマのように放送信号をデジタル信号のまま、デコードや再エンコードすることなく記録し、記録媒体としてディスクを使用した記録再生装置が求められると予測される。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】上述したような記録装置において記録媒体に記録されたデータを再生する際、所定のピクチャまで再生し、そのピクチャから時間的に離れた位置に位置するピクチャを続けて再生するといった、いわゆるスキップ再生というのがある。スキップ再生を行った際、再生する映像に時間的な連続性が途切れてしまふことがあるといった課題があった。

【0008】

本発明はこのような状況に鑑みてなされたものであり、再生区間における動画の連続性を保つように再生できるようにすることを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】本発明の第1の情報処理装置は、第1のAVストリームから第2のAVストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、第1のAVストリームの所定の部分と第2のAVストリームの所定の部分から構成され、第1のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り換えられるとき再生される第3のAVストリームを生成するとともに、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を生成する生成手段と、生成手段により生成された第3のAVストリームとアドレス情報を記録する記録手段とを含むことを特徴とする。

【0010】

前記生成手段により生成されたアドレス情報に含まれる第1のAVストリームのソースパケットのアライバルタイムスタンプと、第3のAVストリームの最初に位置するソースパケットのアライバルタイムスタンプは連続しており、かつ、生成手段により生成されたアドレス情報に含まれる第2のAVストリームのソースパケットのアライバルタイムスタンプと、第3のAVストリームの最後に位置するソースパケットのアライバルタイムスタンプは連続しているようにすることができる。

【0011】

前記第3のAVストリーム内のソースパケットのアライバルタイムスタンプには、ただ1つの不連続点が存在するようにすることができる。

【0012】

前記生成手段により生成されたアドレス情報に含まれる第1のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報で示されるソースパケット以前のAVストリームのデータ部分が、記録媒体上で所定の大きさ以



上の連続領域に配置されるように、アドレスは決定されるようにすることができる。

【0013】前記生成手段により生成されたアドレス情報に含まれる第2のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報で示されるソースバケット以後のAVストリームのデータ部分が、記録媒体上で所定の大きさ以上の連続領域に配置されるように、アドレスは決定されるようにすることができる。

【0014】前記第3のAVストリームが記録媒体上で所定の大きさ以上の連続領域に配置されるように、第3のAVストリームが生成されるようにすることができる。

【0015】本発明の第1の情報処理方法は、第1のAVストリームから第2のAVストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、第1のAVストリームの所定の部分と第2のAVストリームの所定の部分から構成され、第1のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り換えられるとき再生される第3のAVストリームを生成するとともに、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を生成する生成ステップを含むことを特徴とする。

【0016】本発明の第1の記録媒体のプログラムは、第1のAVストリームから第2のAVストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、第1のAVストリームの所定の部分と第2のAVストリームの所定の部分から構成され、第1のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り換えられるとき再生される第3のAVストリームを生成するとともに、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を生成する生成ステップを含むことを特徴とする。

【0017】本発明の第1のプログラムは、第1のAVストリームから第2のAVストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、第1のAVストリームの所定の部分と第2のAVストリームの所定の部分から構成され、第1のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り換えられるとき再生される第3のAVストリームを生成するとともに、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAV

ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を生成する生成ステップをコンピュータに実行させる。

【0018】本発明の第2の情報処理装置は、第1のAVストリーム、第2のAVストリーム、または、第3のAVストリームを記録媒体から読み出す第1の読み出し手段と、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を記録媒体から読み出す第2の読み出し手段と、第2の読み出し手段により読み出された第3のAVストリームに関連する情報に基づいて、第1の読み出し手段により読み出された第1のAVストリームから第3のAVストリームへ再生を切り替え、第3のAVストリームから第2のAVストリームへ再生を切り替えて再生する再生手段とを含むことを特徴とする。

【0019】本発明の第2の情報処理方法は、第1のAVストリーム、第2のAVストリーム、または、第3のAVストリームの記録媒体からの読み出しを制御する第1の読み出し制御ステップと、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースバケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報の記録媒体からの読み出しを制御する第2の読み出し制御ステップと、第2の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された第3のAVストリームに関連する情報に基づいて、第1の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された第1のAVストリームから第3のAVストリームへ再生を切り替え、第3のAVストリームから第2のAVストリームへ再生を切り替えて再生する再生ステップとを含むことを特徴とする。

【0020】本発明の第2の記録媒体のプログラムは、第1のAVストリーム、第2のAVストリーム、または、第3のAVストリームの記録媒体からの読み出しを制御する第1の読み出し制御ステップと、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースバケットのア

ドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報の記録媒体からの読み出しを制御する第2の読み出し制御ステップと、第2の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された第3のAVストリームに関連する情報に基づいて、第1の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された第1のAVストリームから第3のAVストリームへ再生を切り替え、第3のAVストリームから第2のAVストリームへ再生を切り替えて再生する再生ステップとを含むことを特徴とする。

【0021】本発明の第2のプログラムは、第1のAVストリーム、第2のAVストリーム、または、第3のAVストリームの記録媒体からの読み出しを制御する第1の読み出し制御ステップと、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報の記録媒体からの読み出しを制御する第2の読み出し制御ステップと、第2の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された第3のAVストリームに関連する情報に基づいて、第1の読み出し制御ステップの処理で読み出しが制御された第1のAVストリームから第3のAVストリームへ再生を切り替え、第3のAVストリームから第2のAVストリームへ再生を切り替えて再生する再生ステップとをコンピュータに実行させる。

【0022】本発明の第3の記録媒体は、第1のAVストリームから第2のAVストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、第1のAVストリームの所定の部分と第2のAVストリームの所定の部分から構成されて、第1のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り換えられるとき再生される第3のAVストリームと、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報が記録されていることを特徴とする。

【0023】本発明の第1の情報処理装置および方法、並びにプログラムにおいては、第1のAVストリームから第2のAVストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、第1のAVストリームの所定の部分と第2のAVストリームの所定の部分から構成され、第1の

AVストリームから第2のAVストリームに再生が切り換えられるとき再生される第3のAVストリームが生成されるとともに、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報が生成される。

【0024】本発明の第2の情報処理装置および方法、並びにプログラムにおいては、第1のAVストリーム、第2のAVストリーム、または、第3のAVストリームが記録媒体から読み出され、第3のAVストリームに関連する情報として、第1のAVストリームから第3のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第1のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報と、第3のAVストリームから第2のAVストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第2のAVストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報が記録媒体から読み出され、読み出された第3のAVストリームに関連する情報に基づいて第1のAVストリームから第3のAVストリームへ再生が切り替えられ、第3のAVストリームから第2のAVストリームへ再生が切り替えられて再生される。

【0025】  
【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施の形態について、図面を参照して説明する。図1は、本発明を適用した記録再生装置1の内部構成例を示す図である。まず、外部から入力された信号を記録媒体に記録する動作を行う部分の構成について説明する。記録再生装置1は、アナログデータ、または、デジタルデータを入力し、記録することができる構成とされている。

【0026】端子11には、アナログのビデオ信号が、端子12には、アナログのオーディオ信号が、それぞれ入力される。端子11に入力されたビデオ信号は、解析部14とAVエンコーダ15に、それぞれ出力される。端子12に入力されたオーディオ信号は、AVエンコーダ15に出力される。解析部14は、入力されたビデオ信号からシーンチェンジなどの特徴点を抽出する。

【0027】AVエンコーダ15は、入力されたビデオ信号とオーディオ信号を、それぞれ符号化し、符号化ビデオストリーム(V)、符号化オーディオストリーム(A)、およびAV同期等のシステム情報(S)をマルチプレクサ16に出力する。

【0028】符号化ビデオストリームは、例えば、MPEG(Moving Picture Expert Group)2方式により符号化されたビデオストリームであり、符号化オーディオストリームは、例えば、MPEG1方式により符号化されたオーディオストリームや、ドルビーAC3方式により符号化さ

れたオーディオストリーム等である。マルチプレクサ16は、入力されたビデオおよびオーディオのストリームを、入力システム情報に基づいて多重化して、スイッチ17を介して多重化ストリーム解析部18とソースパケットタイザ19に出力する。

【0029】多重化ストリームは、例えば、MPEG2トランスポートストリームやMPEG2プログラムストリームである。ソースパケットタイザ19は、入力された多重化ストリームを、そのストリームを記録させる記録媒体100のアプリケーションフォーマットに従って、ソースパケットから構成されるAVストリームを符号化する。AVストリームは、ECC（誤り訂正）符号化部20、変調部21で所定の処理が施され、書き込み部22に出力される。書き込み部22は、制御部23から出力される制御信号に基づいて、記録媒体100にAVストリームファイルを書き込む（記録する）。

【0030】デジタルインタフェースまたはデジタルテレビジョンチューナから入力されるデジタルテレビジョン放送等のトランスポートストリームは、端子13に入力される。端子13に入力されたトランスポートストリームの記録方式には、2通りあり、それらは、トランスベアレントに記録する方式と、記録ビットレートを下げるなどの目的のために再エンコードをした後に記録する方式である。記録方式の指示情報は、ユーザインターフェースとしての端子24から制御部23へ入力される。

【0031】入力トランスポートストリームをトランスベアレントに記録する場合、端子13に入力されたトランスポートストリームは、多重化ストリーム解析部18と、ソースパケットタイザ19に出力される。これ以降の記録媒体100へAVストリームが記録されるまでの処理は、上述の入力オーディオ浸透とビデオ信号を符号化して記録する場合と同一の処理なので、その説明は省略する。

【0032】入力トランスポートストリームを再エンコードした後に記録する場合、端子13に入力されたトランスポートストリームは、デマルチプレクサ26に入力される。デマルチプレクサ26は、入力されたトランスポートストリームに対してデマルチプレクス処理を施し、ビデオストリーム(V)、オーディオストリーム(A)、およびシステム情報(S)を抽出する。

【0033】デマルチプレクサ26により抽出されたストリーム（情報）のうち、ビデオストリームはAVデコーダ27に、オーディオストリームとシステム情報はマルチプレクサ16に、それぞれ出力される。AVデコーダ27は、入力されたビデオストリームを復号し、その再生ビデオ信号をAVエンコーダ15に出力する。AVエンコーダ15は、入力ビデオ信号を符号化し、符号化ビデオストリーム(V)をマルチプレクサ16に出力する。

【0034】一方、デマルチプレクサ26から出力され、マルチプレクサ16に入力されたオーディオストリ

ームとシステム情報、および、AVエンコーダ15から出力されたビデオストリームは、入力システム情報に基づいて、多重化されて、多重化ストリームとして多重化ストリーム解析部18とソースパケットタイザ19にスイッチ17を介して出力される。これ以後の記録媒体100へAVストリームが記録されるまでの処理は、上述の入力オーディオ信号とビデオ信号を符号化して記録する場合と同一の処理なので、その説明は省略する。

【0035】本実施の形態の記録再生装置1は、AVストリームのファイルを記録媒体100に記録すると共に、そのファイルを説明するアプリケーションデータベース情報も記録する。アプリケーションデータベース情報は、制御部23により作成される。制御部23への入力情報は、解析部14からの動画像の特徴情報、多重化ストリーム解析部18からのAVストリームの特徴情報、および端子24から入力されるユーザからの指示情報である。

【0036】解析部14から供給される動画像の特徴情報は、入力動画像信号の中の特徴的な画像に関する情報であり、例えば、プログラムの開始点、シーンチェンジ点、コマーシャル（CM）の開始・終了点などの指定情報（マーク）であり、また、その指定場所の画像のサムネイル画像の情報も含まれる。

【0037】多重化ストリーム解析部18からのAVストリームの特徴情報は、記録されるAVストリームの符号化情報に関する情報であり、例えば、AVストリーム内の1ピクチャのアドレス情報、AVストリームの符号化パラメータ、AVストリームの中の符号化パラメータの変化点情報、ビデオストリームの中の特徴的な画像に関する情報（マーク）などである。

【0038】端子24からのユーザの指示情報は、AVストリームの中の、ユーザが指定した再生区間の指定情報、その再生区間の内容を説明するキャラクター文字、ユーザが好みのシーンにセットするブックマークやリジューム点の情報などである。

【0039】制御部23は、上記の入力情報に基づいて、AVストリームのデータベース(Clip)、AVストリームの再生区間(PlayItem)をグループ化したもの(PlayList)のデータベース、記録媒体100の記録内容の管理情報(info.dvr)、およびサムネイル画像の情報を作成する。これらの情報から構成されるアプリケーションデータベース情報は、AVストリームと同様に、ECC符号化部20、変調部21で処理されて、書き込み部22へ入力される。書き込み部22は、制御部23から出力される制御信号に基づいて、記録媒体100へデータベースファイルを記録する。

【0040】上述したアプリケーションデータベース情報についての詳細は後述する。

【0041】このようにして記録媒体100に記録されたAVストリームファイル（画像データと音声データのフ

ファイル)と、アプリケーションデータベース情報が再生される場合、まず、制御部23は、読み出し部28に対して、記録媒体100からアプリケーションデータベース情報を読み出すように指示する。そして、読み出し部28は、記録媒体100からアプリケーションデータベース情報を読み出し、そのアプリケーションデータベース情報は、復調部29、ECC復号部30の処理を経て、制御部23へ入力される。

【0042】制御部23は、アプリケーションデータベース情報に基づいて、記録媒体100に記録されているPlayListの一覧を端子24のユーザインタフェースへ出力する。ユーザは、PlayListの一覧から再生したいPlayListを選択し、再生を指定されたPlayListに関する情報が制御部23へ入力される。制御部23は、そのPlayListの再生に必要なAVストリームファイルの読み出しを、読み出し部28に指示する。読み出し部28は、その指示に従い、記録媒体100から対応するAVストリームを読み出し復調部29に出力する。復調部29に入力されたAVストリームは、所定の処理が施されることにより復調され、さらにECC復号部30の処理を経て、ソースデバケッタイズ31出力される。

【0043】ソースデバケッタイズ31は、記録媒体100から読み出され、所定の処理が施されたアプリケーションフォーマットのAVストリームを、デマルチプレクサ26に出力できるストリームに変換する。デマルチプレクサ26は、制御部23により指定されたAVストリームの再生区間(PlayItem)を構成するビデオストリーム(V)、オーディオストリーム(A)、およびAV同期等のシステム情報(S)を、AVデコーダ27に出力する。AVデコーダ27は、ビデオストリームとオーディオストリームを復号し、再生ビデオ信号と再生オーディオ信号を、それぞれ対応する端子32と端子33から出力する。

【0044】また、ユーザインタフェースとしての端子24から、ランダムアクセス再生や特殊再生を指示する情報が入力された場合、制御部23は、AVストリームのデータベース(Clip)の内容に基づいて、記録媒体100からのAVストリームの読み出し位置を決定し、そのAVストリームの読み出しを、読み出し部28に指示する。例えば、ユーザにより選択されたPlayListを、所定の時刻から再生する場合、制御部23は、指定された時刻に最も近いタイムスタンプを持つピクチャからのデータを読み出すように読み出し部28に指示する。

【0045】また、ユーザによって高速再生(Fast-forward playback)が指示された場合、制御部23は、AVストリームのデータベース(Clip)に基づいて、AVストリームの中のI-ピクチャデータを順次連続して読み出すように読み出し部28に指示する。

【0046】読み出し部28は、指定されたランダムアクセスポイントからAVストリームのデータを読み出し、読み出されたデータは、後段の各部の処理を経て再生さ

れる。

【0047】次に、ユーザが、記録媒体100に記録されているAVストリームの編集をずる場合を説明する。ユーザが、記録媒体100に記録されているAVストリームの再生区間を指定して新しい再生経路を作成したい場合、例えば、番組Aという歌番組から歌手Aの部分を再生し、その後続けて、番組Bという歌番組の歌手Aの部分を再生したいといった再生経路を作成したい場合、ユーザインタフェースとしての端子24から再生区間の開始点(イン点)と終了点(アウト点)の情報が制御部23に入力される。制御部23は、AVストリームの再生区間(PlayItem)をグループ化したもの(PlayList)のデータベースを作成する。

【0048】ユーザが、記録媒体100に記録されているAVストリームの一部を消去したい場合、ユーザインタフェースとしての端子24から消去区間のイン点とアウト点の情報が制御部23に入力される。制御部23は、必要なAVストリーム部分だけを参照するようにPlayListのデータベースを変更する。また、AVストリームの不必要なストリーム部分を消去するように、書き込み部22に指示する。

【0049】ユーザが、記録媒体100に記録されているAVストリームの再生区間を指定して新しい再生経路を作成したい場合であり、かつ、それぞれの再生区間をシームレスに接続したい場合について説明する。このような場合、制御部23は、AVストリームの再生区間(PlayItem)をグループ化したもの(PlayList)のデータベースを作成し、さらに、再生区間の接続点付近のビデオストリームの部分的な再エンコードと再多重化を行う。

【0050】まず、端子24から再生区間のイン点のピクチャの情報と、アウト点のピクチャの情報が制御部23へ入力される。制御部23は、読み出し部28にイン点側ピクチャとアウト点側のピクチャを再生するために必要なデータの読み出しを指示する。そして、読み出し部28は、記録媒体100からデータを読み出し、そのデータは、復調部29、ECC復号部30、ソースデバケッタイズ31を経て、デマルチプレクサ26に出力される。

【0051】制御部23は、デマルチプレクサ26に入力されたデータを解析して、ビデオストリームの再エンコード方法(picture\_coding\_typeの変更、再エンコードする符号化ビット量の割り当て)と、再多重化方式を決定し、その方式をAVエンコーダ15とマルチプレクサ16に供給する。

【0052】次に、デマルチプレクサ26は、入力されたストリームをビデオストリーム(V)、オーディオストリーム(A)、およびシステム情報(S)に分離する。ビデオストリームは、「AVデコーダ27に入力されるデータ」と「マルチプレクサ16に入力されるデータ」がある。前者のデータは、再エンコードするために必要なデータ



であり、これはAVデコード27で復号され、復号されたピクチャはAVエンコード1.5で再エンコードされて、ビデオストリームにされる。後者のデータは、再エンコードをしないで、オリジナルのストリームからコピーされるデータである。オーディオストリーム、システム情報については、直接、マルチプレクサ1.6に入力される。

【0.0.5.3】マルチプレクサ1.6は、制御部2.3から入力された情報に基づいて、入力ストリームを多重化し、多重化ストリームを出力する。多重化ストリームは、EC符号化部2.0、変調部2.1で処理されて、書き込み部2.2に入力される。書き込み部2.2は、制御部2.3から供給される制御信号に基づいて、記録媒体1.0.0にAVストリームを記録する。

【0.0.5.4】以下に、アプリケーションデータベース情報や、その情報に基づく再生、編集といった操作に関する説明をする。図2は、アプリケーションフォーマットの構造を説明する図である。アプリケーションフォーマットは、AVストリームの管理のためにPlayListとClipの2つのレイヤをもつ。Volume Informationは、ディスク内のすべてのClipとPlayListの管理をする。ここでは、1つのAVストリームとその付属情報のペアを1つのオブジェクトと考え、それをClipと称する。AVストリームファイルはClip AV stream fileと称し、その付属情報は、Clip Information fileと称する。

【0.0.5.5】1つのClip AV stream fileは、MPEG2トランスポートストリームをアプリケーションフォーマットによって規定される構造に配置したデータをストアする。一般的に、ファイルは、バイト列として扱われるが、Clip AV stream fileのコンテンツは、時間軸上に展開され、Clipの中のエン트리ポイントは、主に時間ベースで指定される。所定のClipへのアクセスポイントのタイムスタンプが与えられた時、Clip Information fileは、Clip AV stream fileの中でデータの読み出しを開始すべきアドレス情報を見つけるために役立つ。

【0.0.5.6】PlayListについて、図3を参照して説明する。PlayListは、Clipの中からユーザが見たい再生区間を選択し、それを簡単に編集することができるようにするために設けられている。1つのPlayListは、Clipの中の再生区間の集まりである。所定のClipの中の1つの再生区間は、PlayItemと呼ばれ、それは、時間軸上のイン点(IN)とアウト点(OUT)の対で表される。従って、PlayListは、複数のPlayItemが集まることにより構成される。

【0.0.5.7】PlayListには、2つのタイプがある。1つは、Real PlayListであり、もう1つは、Virtual PlayListである。Real PlayListは、それが参照しているClipのストリーム部分を共有している。すなわち、Real PlayListは、その参照しているClipのストリーム部分に相当するデータ容量をディスクの中で占め、Real PlayListが消去された場合、それが参照しているClipのスト

リーム部分もまたデータが消去される。

【0.0.5.8】Virtual PlayListは、Clipのデータを共有していない。従って、Virtual PlayListが変更または消去されたとしても、Clipの内容には何も変化が生じない。

【0.0.5.9】次に、Real PlayListの編集について説明する。図4 (A) は、Real PlayListのクリエイト(create:作成)に関する図であり、AVストリームが新しいClipとして記録される場合、そのClip全体を参照するReal PlayListが新たに作成される操作である。

【0.0.6.0】図4 (B) は、Real PlayListのディバイド(divide:分割)に関する図であり、Real PlayListが所望な点で分けられて、2つのReal PlayListに分割される操作である。この分割という操作は、例えば、1つのPlayListにより管理される1つのクリップ内に、2つの番組が管理されているような場合に、ユーザが1つ1つの番組として登録(記録)し直したいといったようなときに行われる。この操作により、Clipの内容が変更される(Clip自体が分割される)ことはない。

【0.0.6.1】図4 (C) は、Real PlayListのコンバイン(combine:結合)に関する図であり、2つのReal PlayListを結合して、1つの新しいReal PlayListにする操作である。この結合という操作は、例えば、ユーザが2つの番組を1つの番組として登録し直したいといったようなときに行われる。この操作により、Clipが変更される(Clip自体が1つにされる)ことはない。

【0.0.6.2】図5 (A) は、Real PlayList全体のデリート(delete:削除)に関する図であり、所定のReal PlayList全体を消去する操作がされた場合、削除されたReal PlayListが参照するClipの、対応するストリーム部分も削除される。

【0.0.6.3】図5 (B) は、Real PlayListの部分的な削除に関する図であり、Real PlayListの所望な部分が削除された場合、対応するPlayItemが、必要なClipのストリーム部分だけを参照するように変更される。そして、Clipの対応するストリーム部分は削除される。

【0.0.6.4】図5 (C) は、Real PlayListのミニマイズ(Minimize:最小化)に関する図であり、Real PlayListに対応するPlayItemを、Virtual PlayListに必要なClipのストリーム部分だけを参照するようにする操作である。Virtual PlayListにとって不必要なClipの、対応するストリーム部分は削除される。

【0.0.6.5】上述したような操作により、Real PlayListが変更されて、そのReal PlayListが参照するClipのストリーム部分が削除された場合、その削除されたClipを使用しているVirtual PlayListが存在し、そのVirtual PlayListにおいて、削除されたClipにより問題が生じる可能性がある。

【0.0.6.6】そのようなことが生じないように、ユーザに、削除という操作に対して、「そのReal PlayListが



参照しているClipのストリーム部分を参照しているVirtual Playlistが存在し、もし、そのReal Playlistが消去されると、そのVirtual Playlistもまた消去されることになるが、それでも良いか？」といったメッセージなどを表示させることにより、確認（警告）を促した後に、ユーザの指示により削除の処理を実行、または、キャンセルする。または、Virtual Playlistを削除する代わりに、Real Playlistに対してミニマイズの操作が行われるようにする。

【0067】次にVirtual Playlistに対する操作について説明する。Virtual Playlistに対して操作が行われたとしても、Clipの内容が変更されることはない。図6は、アSEMBル(Assemble)編集(IN-OUT編集)に関する図であり、ユーザが見たいと所望した再生区間のPlayItemを作り、Virtual Playlistを作成するといった操作である。PlayItem間のシームレス接続が、アプリケーションフォーマットによりサポートされている(後述)。

【0068】図6(A)に示したように、2つのReal Playlist1, 2と、それぞれのReal Playlistに対応するClip1, 2が存在している場合に、ユーザがReal Playlist1内の所定の区間(In1乃至Out1までの区間: PlayItem1)を再生区間として指示し、続けて再生する区間として、Real Playlist2内の所定の区間(In2乃至Out2までの区間: PlayItem2)を再生区間として指示したとき、図6(B)に示すように、PlayItem1とPlayItem2から構成される1つのVirtual Playlistが作成される。

【0069】次に、Virtual Playlistの再編集(Re-editing)について説明する。再編集には、Virtual Playlistの中のイン点やアウト点の変更、Virtual Playlistへの新しいPlayItemの挿入(insert)や追加(append)、Virtual Playlistの中のPlayItemの削除などがある。また、Virtual Playlistそのものを削除することもできる。

【0070】図7は、Virtual Playlistへのオーディオのアフレコ(Audio dubbing (post recording))に関する図であり、Virtual Playlistへのオーディオのアフレコをサブバスとして登録する操作のことである。このオーディオのアフレコは、アプリケーションフォーマットによりサポートされている。Virtual PlaylistのメインバスのAVストリームに、付加的なオーディオストリームが、サブバスとして付加される。

【0071】Real PlaylistとVirtual Playlistで共通の操作として、図8に示すようなPlaylistの再生順序の変更(Moving)がある。この操作は、ディスク(ボリューム)の中でのPlaylistの再生順序の変更であり、アプリケーションフォーマットにおいて定義されるTable Of Playlist(図20などを参照して後述する)によってサポートされる。この操作により、Clipの内容が変更されるようなことはない。

【0072】次に、マーク(Mark)について説明する。

マークは、ClipおよびPlaylistの中のハイライトや特徴的な時間を指定するために設けられている。Clipに付加されるマークは、AVストリームの内容に起因する特徴的なシーンを指定する、例えば、シーンチェンジ点などである。Playlistを再生する時、そのPlaylistが参照するClipのマークを参照して、使用する事ができる。

【0073】Playlistに付加されるマークは、主にユーザによってセットされる。例えば、ブックマークやリジューム点などである。ClipまたはPlaylistにマークをセットすることは、マークの時刻を示すタイムスタンプをマークリストに追加することにより行われる。また、マークを削除することは、マークリストの中から、そのマークのタイムスタンプを除去する事である。従って、マークの設定や削除により、AVストリームは何の変更もされない。

【0074】次にサムネイルについて説明する。サムネイルは、Volume、Playlist、およびClipに付加される静止画である。サムネイルには、2つの種類があり、1つは、内容を表す代表画としてのサムネイルである。これは主としてユーザがカーソル(不図示)などを操作して見たいものを選択するためのメニュー画面で使われるものである。もう1つは、マークが指しているシーンを表す画像である。

【0075】Volumeと各Playlistは代表画を持つことができるようにする必要がある。Volumeの代表画は、ディスク(記録媒体100、以下、記録媒体100はディスク状のものであるとし、適宜、ディスクと記述する)を記録再生装置1の所定の場所にセットした時に、そのディスクの内容を表す静止画を最初に表示する場合などに用いられることを想定している。Playlistの代表画は、Playlistを選択するメニュー画面において、Playlistの内容を表すための静止画として用いられることを想定している。

【0076】Playlistの代表画として、Playlistの最初の画像をサムネイル(代表画)にすることが考えられるが、必ずしも再生時刻0の先頭の画像が内容を表す上で最適な画像とは限らない。そこで、Playlistのサムネイルとして、任意の画像をユーザが設定できるようにする。以上2種類のサムネイルをメニューサムネイルと称する。メニューサムネイルは頻繁に表示されるため、ディスクから高速に読み出される必要がある。このため、すべてのメニューサムネイルを1つのファイルに格納することが効率的である。メニューサムネイルは、必ずしもボリューム内の動画から抜き出したピクチャである必要はなく、図10に示すように、パーソナルコンピュータやデジタルスチルカメラから取り込こまれた画像でもよい。

【0077】一方、ClipとPlaylistには、複数のマークを打てる必要があり、マーク位置の内容を知るためにマーク点の画像を容易に見ることが出来るようにする必

要がある。このようなマーク点を表すピクチャをマークサムネイル (Mark Thumbnails) と称する。従って、サムネイルの元となる画像は、外部から取り込んだ画像よりも、マーク点の画像を抜き出したものが主となる。

【0078】図11は、Playlistに付けられるマークと、そのマークサムネイルの関係について示す図であり、図12は、Clipに付けられるマークと、そのマークサムネイルの関係について示す図である。マークサムネイルは、メニューサムネイルと異なり、Playlistの詳細を表す時に、サブメニュー等で使われるため、短いアクセス時間で読み出されるようなことは要求されない。そのため、サムネイルが必要になる度に、記録再生装置1がファイルを開き、そのファイルの一部を読み出すことで多少時間がかかっても、問題にはならない。

【0079】また、ボリューム内に存在するファイル数を減らすために、すべてのマークサムネイルは1つのファイルに格納するのがよい。Playlistはメニューサムネイル1つと複数のマークサムネイルを有することができるが、Clipは直接ユーザが選択する必要性がない (通常、Playlist経由で指定する) ため、メニューサムネイルを設ける必要はない。

【0080】図13は、上述したことを考慮した場合のメニューサムネイル、マークサムネイル、Playlist、およびClipの関係について示した図である。メニューサムネイルファイルには、Playlist毎に設けられたメニューサムネイルがファイルされている。メニューサムネイルファイルには、ディスクに記録されているデータの内容を代表するボリュームサムネイルが含まれている。マークサムネイルファイルは、各Playlist毎と各Clip毎に作成されたサムネイルがファイルされている。

【0081】次に、CPI (Characteristic Point Information) について説明する。CPIは、Clipインフォメーションファイルに含まれるデータであり、主に、それはClipへのアクセスポイントのタイムスタンプが与えられた時、Clip AVstream fileの中でデータの読み出しを開始すべきデータアドレスを見つけるために用いられる。本実施の形態では、2種類のCPIを用いる。1つは、EP\_mapであり、もう一つは、TU\_mapである。

【0082】EP\_mapは、エン트리ポイント (EP) データのリストであり、それはエレメンタリーストリームおよびトランスポートストリームから抽出されたものである。これは、AVストリームの中でデコードを開始すべきエン트리ポイントの場所を見つけるためのアドレス情報を持つ。1つのEPデータは、プレゼンテーションタイムスタンプ (PTS) と、そのPTSに対応するアクセスユニットのAVストリームの中のデータアドレスの対で構成される。

【0083】EP\_mapは、主に2つの目的のために使用される。第1に、Playlistの中でプレゼンテーションタイムスタンプによって参照されるアクセスユニットのAVス

トリームの中のデータアドレスを見つけるために使用される。第2に、ファーストフォワード再生やファーストリバース再生のために使用される。記録再生装置1が、入力AVストリームを記録する場合、そのストリームのシンタクスを解析することができるとき、EP\_mapが作成され、ディスクに記録される。

【0084】TU\_mapは、デジタルインタフェースを通して入力されるトランスポートパケットの到着時刻に基づいたタイムユニット (TU) データのリストを持つ。これは、到着時刻ベースの時間とAVストリームの中のデータアドレスとの関係を与える。記録再生装置1が、入力AVストリームを記録する場合、そのストリームのシンタクスを解析することができないとき、TU\_mapが作成され、ディスクに記録される。

【0085】本実施の形態では、セルフエンコードのストリームフォーマット (SESF) を定義する。SESFは、アナログ入力信号を符号化する目的、およびデジタル入力信号 (例えばDV) をデコードしてからMPEG2トランスポートストリームに符号化する場合に用いられる。

【0086】SESFは、MPEG-2トランスポートストリームおよびAVストリームについてのエレメンタリーストリームの符号化制限を定義する。記録再生装置1が、SESFストリームをエンコードし、記録する場合、EP\_mapが作成され、ディスクに記録される。

【0087】デジタル放送のストリームは、次に示す方式のうちのいずれかが用いられて記録媒体100に記録される。まず、デジタル放送のストリームをSESFストリームにトランスコーディングする。この場合、記録されたストリームは、SESFに準拠しなければならない。この場合、EP\_mapが作成されて、ディスクに記録されなければならない。

【0088】あるいは、デジタル放送ストリームを構成するエレメンタリーストリームを新しいエレメンタリーストリームにトランスコーディングし、そのデジタル放送ストリームの規格化組織が定めるストリームフォーマットに準拠した新しいトランスポートストリームに再多重化する。この場合、EP\_mapが作成されて、ディスクに記録されなければならない。

【0089】例えば、入力ストリームがISDB (日本のデジタルBS放送の規格名称) 準拠のMPEG-2トランスポートストリームであり、それがHDTVビデオストリームとMPEG AACオーディオストリームを含むとする。HDTVビデオストリームをSDTVビデオストリームにトランスコーディングし、そのSDTVビデオストリームとオリジナルのAACオーディオストリームをTSに再多重化する。SDTVストリームと記録されるトランスポートストリームは、共にISDBフォーマットに準拠しなければならない。

【0090】デジタル放送のストリームが、記録媒体100に記録される際の他の方式として、入力トランスポートストリームをトランスペラントに記録する (入力

トランスポートストリームを何も変更しないで記録する場合であり、その時にEP\_mapが作成されてディスクに記録される。

【0091】または、入力トランスポートストリームをトランスペアレントに記録する(入力トランスポートストリームを何も変更しないで記録する場合であり、その時にTU\_mapが作成されてディスクに記録される。

【0092】次にディレクトリとファイルについて説明する。以下、記録再生装置1をDVR(Digital Video Recording)と適宜記述する。図14はディスク上のディレクトリ構造の一例を示す図である。DVRのディスク上に必要なディレクトリは、図14に示したように、「DVR」ディレクトリを含むrootディレクトリ、「PLAYLIST」ディレクトリ、「CLIPINF」ディレクトリ、「M2TS」ディレクトリ、および「DATA」ディレクトリを含むDVRディレクトリである。rootディレクトリの下に、これら以外のディレクトリを作成されるようにしても良いが、それらは、本実施の形態のアプリケーションフォーマットでは、無視されるとする。

【0093】「DVR」ディレクトリの下には、DVRアプリケーションフォーマットによって規定される全てのファイルとディレクトリがストアされる。「DVR」ディレクトリには、4個のディレクトリを含む。「PLAYLIST」ディレクトリの下には、Real PlaylistとVirtual Playlistのデータベースファイルが置かれる。このディレクトリは、1 Playlistが1つもなくても存在する。

【0094】「CLIPINF」ディレクトリの下には、Clipのデータベースが置かれる。このディレクトリも、Clipが1つもなくても存在する。「M2TS」ディレクトリの下には、AVストリームファイルが置かれる。このディレクトリは、AVストリームファイルが1つもなくても存在する。「DATA」ディレクトリは、デジタルTV放送などのデータ放送のファイルがストアされる。

【0095】「DVR」ディレクトリは、次に示すファイルをストアする。「info.dvr」ファイルは、「DVR」ディレクトリの下に作られ、アプリケーションレイヤの全体的な情報をストアする。DVRディレクトリの下には、ただ一つのinfo.dvrがなければならない。ファイル名は、info.dvrに固定されるとする。「menu.thmb」ファイルは、メニューサムネイル画像に関連する情報をストアする。DVRディレクトリの下には、ゼロまたは1つのメニューサムネイルがなければならない。ファイル名は、menu.thmbに固定されるとする。メニューサムネイル画像が1つもない場合、このファイルは、存在しなくても良い。

【0096】「mark.thmb」ファイルは、マークサムネイル画像に関連する情報をストアする。DVRディレクトリの下には、ゼロまたは1つのマークサムネイルがなければならない。ファイル名は、mark.thmbに固定されるとする。メニューサムネイル画像が1つもない場合、このファイルは、存在しなくても良い。

【0097】「PLAYLIST」ディレクトリは、2種類のPlaylistファイルをストアするものであり、それらは、Real PlaylistとVirtual Playlistである。「xxxx.rpls」ファイルは、1つのReal Playlistに関連する情報をストアする。それぞれのReal Playlist毎に、1つのファイルが作られる。ファイル名は、「xxxx.rpls」である。ここで、「xxxx」は、5個の0乃至9まで数字である。ファイル拡張子は、「rpls」でなければならないとする。

【0098】「yyyy.vpls」ファイルは、1つのVirtual Playlistに関連する情報をストアする。それぞれのVirtual Playlist毎に、1つのファイルが作られる。ファイル名は、「yyyy.vpls」である。ここで、「yyyy」は、5個の0乃至9まで数字である。ファイル拡張子は、「vpls」でなければならないとする。

【0099】「CLIPINF」ディレクトリは、それぞれのAVストリームファイルに対応して、1つのファイルをストアする。「zzzzz.clpi」ファイルは、1つのAVストリームファイル(Clip AV stream file または Bridge-Clip AV stream file)に対応するClip Information fileである。ファイル名は、「zzzzz.clpi」であり、「zzzzz」は、5個の0乃至9までの数字である。ファイル拡張子は、「clpi」でなければならないとする。

【0100】「M2TS」ディレクトリは、AVストリームのファイルをストアする。「zzzzz.m2ts」ファイルは、DVRシステムにより扱われるAVストリームファイルである。これは、Clip AV stream file または Bridge-Clip AV stream fileである。ファイル名は、「zzzzz.m2ts」であり、「zzzzz」は、5個の0乃至9までの数字である。ファイル拡張子は、「m2ts」でなければならないとする。

【0101】STCInfoは、MPEG2トランスポートストリームをストアしているAVストリームファイルの中にあるSTCの不連続点情報をストアする。仮に、AVストリームがSTCの不連続点を持つ場合、そのAVストリームファイルの中で同じ値のPTSが現れるかもしれない。そのため、AVストリーム上のある時刻を、PTSベースで指す場合に、アクセスポイントのPTSだけではそのポイントを特定するためには不十分である。

【0102】更に、そのPTSを含むところの連続なSTC区間のインデックスが必要である。連続なSTC区間を、このフォーマットでは「STC-sequence」と呼び、そのインデックスを「STC-sequence-id」と呼ぶ。「STC-sequence」の情報は、Clip Information fileのSTCInfoで定義される。「STC-sequence-id」は、EP\_mapを持つAVストリームファイルで使用するものであり、TU\_mapを持つAVストリームファイルではオプションである。

【0103】プログラムは、エレメンタリストリームの集まりであり、これらのストリームの同期再生のために、ただ1つのシステムタイムベースを共有するものである。記録再生装置1にとって、AVストリームのデコードに先だち、そのAVストリームの内容がわかることは有

用である。例えば、ビデオやオーディオのエレメンタリーストリームを伝送するトランスポートパケットのPIDの値や、ビデオやオーディオのコンポーネント種類（例えば、HDTVのビデオとMPEG-2 AACのオーディオストリームなど）などの情報である。

【0 1 0 4】この情報はAVストリームを参照するところのPlayListの内容をユーザに説明するところのメニュー画面を作成するのに有用であるし、また、AVストリームのデコードに先だつて再生装置のAVデコーダおよびマルチプレクサの初期状態をセットするために役立つ。この理由のために、Clip-Information-fileは、プログラムの内容を説明するためのProgramInfoを持つ。

【0 1 0 5】MPEG2トランスポートストリームをストアしているAVストリームファイルは、ファイルの中でプログラム内容が変化するかもしれない。例えば、ビデオエレメンタリーストリームを伝送するところのトランスポートパケットのPIDが変化したり、ビデオストリームのコンポーネント種類がSDTVからHDTVに変化するなどである。

【0 1 0 6】ProgramInfoは、AVストリームファイルの中でのプログラム内容の変化点の情報をストアする。AVストリームファイルの中で、このフォーマットで定めるところのプログラム内容が一定である区間をProgram-sequenceと呼ぶ。Program-sequenceは、EP\_mapを持つAVストリームファイルで使用するものであり、TU\_mapを持つAVストリームファイルではオプションである。

【0 1 0 7】DATAディレクトリは、データ放送から伝送されるデータをストアするものであり、データとは、例えば、XML fileやMHEGファイルなどである。

【0 1 0 8】次に、各ディレクトリ（ファイル）のシンタックスとセマンティクスを説明する。まず、info.dvrファイルについて説明する。図1 5は、info.dvrファイルのシンタックスを示す図である。info.dvrファイルは、3個のオブジェクトから構成され、それらは、DVRVolume 0、TableOfPlayLists 0およびMakerPrivateData 0である。

【0 1 0 9】図1 5に示したinfo.dvrのシンタックスについて説明するに、TableOfPlayLists\_Start\_addressは、info.dvrファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、TableOfPlayList 0の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。

【0 1 1 0】MakerPrivateData\_Start\_addressは、info.dvrファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、MakerPrivateData 0の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。padding\_word（パディングワード）は、info.dvrのシンタックスに従って挿入される。N 1とN 2は、ゼロまたは任意の正の整数である。それぞれのパディングワードは、任意の値を取るようにしても良い。

【0 1 1 1】DVRVolume 0は、ボリューム（ディスク）

の内容を記述する情報をストアする。図1 6は、DVRVolume 0のシンタックスを示す図である。図1 6に示したDVRVolume 0のシンタックスを説明するに、version\_numberは、このDVRVolume 0のバージョンナンバを示す4個のキャラクター文字を示す。version\_numberは、ISO 646に従って、“0045”と符号化される。

【0 1 1 2】lengthは、このlengthフィールドの直後からDVRVolume 0の最後までDVRVolume 0のバイト数を示す32ビットの符号なし整数で表される。

【0 1 1 3】ResumeVolume 0は、ボリュームの中で最後に再生したReal PlayListまたはVirtual PlayListのファイル名を記憶している。ただし、Real PlayListまたはVirtual PlayListの再生をユーザが中断した時の再生位置は、PlayListMark 0において定義されるresume-markにストアされる。

【0 1 1 4】図1 7は、ResumeVolume 0のシンタックスを示す図である。図1 7に示したResumeVolume 0のシンタックスを説明するに、valid\_flagはこの1ビットのフラグが1にセットされている場合、resume\_PlayList\_nameフィールドが有効であることを示し、このフラグが0にセットされている場合、resume\_PlayList\_nameフィールドが無効であることを示す。

【0 1 1 5】resume\_PlayList\_nameの10バイトのフィールドは、リジュームされるべきReal PlayListまたはVirtual PlayListのファイル名を示す。

【0 1 1 6】図1 6に示したDVRVolume 0のシンタックスのなかの、UIAppInfoVolumeは、ボリュームについてのユーザインターフェースアプリケーションのパラメータをストアする。図1 8は、UIAppInfoVolumeのシンタックスを示す図であり、そのセマンティクスを説明するに、character\_setの8ビットのフィールドは、Volume\_nameフィールドに符号化されているキャラクター文字の符号化方法を示す。その符号化方法は、図1 9に示される値に対応する。

【0 1 1 7】name\_lengthの8ビットフィールドは、Volume\_nameフィールドの中に示されるボリューム名のバイト長を示す。Volume\_nameのフィールドは、ボリュームの名称を示す。このフィールドの中の左からname\_length数のバイト数が、有効なキャラクター文字であり、それはボリュームの名称を示す。Volume\_nameフィールドの中で、それら有効なキャラクター文字の後の値は、どんな値が入っていても良い。

【0 1 1 8】Volume\_protect\_flagは、ボリュームの中のコンテンツを、ユーザに制限することなしに見せてよいかどうかを示すフラグである。このフラグが1にセットされている場合、ユーザが正しくPIN番号（パスワード）を入力できたときだけ、そのボリュームのコンテンツを、ユーザに見せる事（再生される事）が許可される。このフラグが0にセットされている場合、ユーザがPIN番号を入力しなくても、そのボリュームのコンテン

ツを、ユーザに見せる事が許可される。

【0119】最初に、ユーザが、ディスクをプレーヤへ挿入した時点において、もしこのフラグが0にセットされているが、または、このフラグが1にセットされていてもユーザがPIN番号を正しく入力できたならば、記録再生装置1は、そのディスクの中のPlayListの一覧を表示させる。それぞれのPlayListの再生制限は、Volume\_protect\_flagとは無関係であり、それはUIAppInfoPlayList 0の中に定義されるplayback\_control\_flagによって示される。

【0120】PINは、4個の0乃至9までの数字で構成され、それぞれの数字は、ISO/IEC 646に従って符号化される。ref\_thumbnail\_indexのフィールドは、ボリュームに付加されるサムネイル画像の情報を示す。ref\_thumbnail\_indexフィールドが、0xFFFFでない値の場合、そのボリュームにはサムネイル画像が付加されており、そのサムネイル画像は、menu\_thumファイルの中にストアされている。その画像は、menu\_thumファイルの中でref\_thumbnail\_indexの値を用いて参照される。ref\_thumbnail\_indexフィールドが、0xFFFFである場合、そのボリュームにはサムネイル画像が付加されていないことを示す。

【0121】次に図15に示したinfo\_dvrのシンタクス内のTableOfPlayLists 0について説明する。TableOfPlayLists 0は、PlayList (Real PlayListとVirtual PlayList) のファイル名をストアする。ボリュームに記録されているすべてのPlayListファイルは、TableOfPlayLists 0の中に含まれる。TableOfPlayLists 0は、ボリュームの中のPlayListのデフォルトの再生順序を示す。

【0122】図20は、TableOfPlayLists 0のシンタクスを示す図であり、そのシンタクスについて説明するに、TableOfPlayListsのversion\_numberはこのTableOfPlayListsのバージョンナンバーを示す4個のキャラクター文字を示す。version\_numberは、ISO 646に従って、'0045'と符号化されなければならない。

【0123】lengthは、このlengthフィールドの直後からTableOfPlayLists 0の最後までのTableOfPlayLists 0のバイト数を示す32ビットの符号なしの整数である。number\_of\_PlayListsの16ビットのフィールドは、PlayList\_file\_nameを含むfor-loopのループ回数を示す。この数字は、ボリュームに記録されているPlayListの数に等しくなければならない。PlayList\_file\_nameの10バイトの数字は、PlayListのファイル名を示す。

【0124】図21は、TableOfPlayLists 0のシンタクスを別実施の構成を示す図である。図21に示したシンタクスは、図20に示したシンタクスに、UIAppInfoPlayList (後述) を含ませた構成とされている。このように、UIAppInfoPlayListを含ませた構成とすることで、TableOfPlayListsを読み出すだけで、メニュー画面を作成することが可能となる。ここでは、図20に示したシ

ンタクスを用いるとして以下の説明をする。

【0125】図15に示したinfo\_dvrのシンタクス内のMakersPrivateDataについて説明する。MakersPrivateDataは、記録再生装置1のメーカーが、各社の特別なアプリケーションのために、MakersPrivateData 0の中にメーカーのプライベートデータを挿入できるように設けられている。各メーカーのプライベートデータは、それを定義したメーカーを識別するために標準化されたmaker\_IDを持つ。MakersPrivateData 0は、1つ以上のmaker\_IDを含んでも良い。

【0126】所定のメーカーが、プライベートデータを挿入したい時に、すでに他のメーカーのプライベートデータがMakersPrivateData 0に含まれていた場合、他のメーカーは、既にある古いプライベートデータを消去するのではなく、新しいプライベートデータをMakersPrivateData 0の中に追加するようにする。このように、本実施の形態においては、複数のメーカーのプライベートデータが、1つのMakersPrivateData 0に含まれることが可能であるようにする。

【0127】図22は、MakersPrivateDataのシンタクスを示す図である。図22に示したMakersPrivateDataのシンタクスについて説明するに、version\_numberはこのMakersPrivateData 0のバージョンナンバーを示す4個のキャラクター文字を示す。version\_numberは、ISO 646に従って、'0045'と符号化されなければならない。lengthは、このlengthフィールドの直後からMakersPrivateData 0の最後までのMakersPrivateData 0のバイト数を示す32ビットの符号なし整数を示す。

【0128】mpd\_blocks\_start\_addressは、MakersPrivateData 0の先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、最初のmpd\_block 0の先頭バイトアドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。number\_of\_maker\_entriesは、MakersPrivateData 0の中に含まれているメーカープライベートデータのエン트리数を与える16ビットの符号なし整数である。MakersPrivateData 0の中に、同じmaker\_IDの値を持つメーカープライベートデータが2個以上存在してはならない。

【0129】mpd\_block\_sizeは、1024バイトを単位として、1つのmpd\_blockの大きさを与える16ビットの符号なし整数である。例えば、mpd\_block\_size=1ならば、それは1つのmpd\_blockの大きさが1024バイトであることを示す。number\_of\_mpd\_blocksは、MakersPrivateData 0の中に含まれるmpd\_blockの数を与える16ビットの符号なし整数である。maker\_IDは、そのメーカープライベートデータを作成したDVRシステムの製造メーカーを示す16ビットの符号なし整数である。maker\_IDに符号化される値は、このDVRフォーマットのライセンスによって指定される。

【0130】maker\_model\_codeは、そのメーカープライベートデータを作成したDVRシステムのモデルナンバーコ



ードを示す16ビットの符号なし整数である。maker\_model\_codeに符号化される値は、このフォーマットのライセンスを受けた製造メーカによって設定される。start\_mpd\_block\_numberは、そのメーカプライベートデータが開始されるmpd\_blockの番号を示す16ビットの符号なし整数である。メーカプライベートデータの先頭データは、mpd\_blockの先頭にアラインされなければならない。start\_mpd\_block\_numberは、mpd\_blockのfor-loopの中の変数に対応する。

【0131】mpd\_lengthは、バイト単位でメーカプライベートデータの大きさを示す32ビットの符号なし整数である。mpd\_blockは、メーカプライベートデータがストアされる領域である。MakerPrivateData0の中のすべてのmpd\_blockは、同じサイズでなければならない。

【0132】次に、Real Playlist fileとVirtual Playlist fileについて、換言すればxxxx.rplsとyyyy.vplsについて説明する。図23は、xxxx.rpls (Real Playlist) または、yyyy.vpls (Virtual Playlist) のシンタックスを示す図である。xxxx.rplsとyyyy.vplsは、同一のシンタックス構成をもつ。xxxx.rplsとyyyy.vplsは、それぞれ3個のオブジェクトから構成され、それらは、Playlist0、PlaylistMark0およびMakerPrivateData0である。

【0133】PlaylistMark\_Start\_addressは、Playlistファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、PlaylistMark0の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。

【0134】MakerPrivateData\_Start\_addressは、Playlistファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、MakerPrivateData0の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。

【0135】padding\_word (パディングワード) は、Playlistファイルのシンタックスにしたがって挿入され、N1とN2は、ゼロまたは任意の正の整数である。それぞれのパディングワードは、任意の値を取るようにしても良い。

【0136】ここで、既に簡便に説明したが、Playlistについてさらに説明する。ディスク内にあるすべてのReal Playlistによって、Bridge-Clip (後述)を除くすべてのClipの中の再生区間が参照されていない。かつ、2つ以上のReal Playlistが、それらのPlaylistで示される再生区間を同一のClipの中でオーバーラップさせてはならない。

【0137】図24を参照してさらに説明するに、図24(A)に示したように、全てのClipは、対応するReal Playlistが存在する。この規則は、図24(B)に示したように、編集作業が行われた後においても守られる。従って、全てのClipは、どれか1つのReal Playlistを参照することにより、必ず視聴することが可能である。

【0138】図24(C)に示したように、Virtual Playlistの再生区間は、Real Playlistの再生区間またはBridge-Clipの再生区間の中に含まれていなければならない。どのVirtual Playlistにも参照されないBridge-Clipがディスクの中に存在してはならない。

【0139】Real Playlistは、Playlistのリストを含むが、SubPlaylistを含んではならない。Virtual Playlistは、Playlistのリストを含み、Playlist0の中に示されるCPI\_typeがEP\_map\_typeであり、かつPlaylist\_typeが0 (ビデオとオーディオを含むPlaylist) である場合、Virtual Playlistは、ひとつのSubPlaylistを含むことができる。本実施の形態におけるPlaylist0では、SubPlaylistはオーディオのアフレコの目的にだけに使用される。そして、1つのVirtual Playlistが持つSubPlaylistの数は、0または1でなければならない。

【0140】次に、Playlistについて説明する。図25は、Playlistのシンタックスを示す図である。図25に示したPlaylistのシンタックスを説明するに、version\_numberは、このPlaylist0のバージョンナンバーを示す4個のキャラクター文字である。version\_numberは、ISO 646に従って、0045と符号化されなければならない。lengthは、このlengthフィールドの直後からPlaylist0の最後までまでのPlaylist0のバイト数を示す32ビットの符号なし整数である。Playlist\_typeは、このPlaylistのタイプを示す8ビットのフィールドであり、その一例を図26に示す。

【0141】CPI\_typeは、1ビットのフラグであり、Playlist0およびSubPlaylist0によって参照されるClipのCPI\_typeの値を示す。1つのPlaylistによって参照される全てのClipは、それらのCPI0の中に定義されるCPI\_typeの値が同じでなければならない。number\_of\_Playlistsは、Playlistの中にあるPlaylistの数を示す16ビットのフィールドである。

【0142】所定のPlaylist0に対応するPlaylist\_idは、Playlist0を含むfor-loopの中で、そのPlaylist0の現れる順番により定義される。Playlist\_idは、0から開始される。number\_of\_SubPlaylistsは、Playlistの中にあるSubPlaylistの数を示す16ビットのフィールドである。この値は、0または1である。付加的なオーディオストリームのバス (オーディオストリームバス) は、サブバス的一种である。

【0143】次に、図25に示したPlaylistのシンタックスのUIAppInfoPlaylistについて説明する。UIAppInfoPlaylistは、Playlistについてのユーザインターフェースアプリケーションのパラメータをストアする。図27は、UIAppInfoPlaylistのシンタックスを示す図である。図27に示したUIAppInfoPlaylistのシンタックスを説明するに、character\_setは、8ビットのフィールドであり、Playlist\_nameフィールドに符号化されているキャラクター文字の符号化方法を示す。その符号化方法は、

図19に示したテーブルに準拠する値に対応する。

【0144】name\_lengthは、8ビットフィールドであり、Playlist\_nameフィールドの中に示されるPlaylist名のバイト長を示す。Playlist\_nameのフィールドは、Playlistの名称を示す。このフィールドの中の左からname\_length数のバイト数が、有効なキャラクター文字であり、それはPlaylistの名称を示す。Playlist\_nameフィールドの中で、それら有効なキャラクター文字の後の値は、どんな値が入っていても良い。

【0145】record\_time\_and\_dateは、Playlistが記録された時の日時をストアする56ビットのフィールドである。このフィールドは、年/月/日/時/分/秒について、14個の数字を4ビットのBinary Coded Decimal (BCD)で符号化したものである。例えば、2001/12/23 01:02:03は、0x20011223010203と符号化される。

【0146】durationは、Playlistの総再生時間を時間/分/秒の単位で示した24ビットのフィールドである。このフィールドは、6個の数字を4ビットのBinary Coded Decimal (BCD)で符号化したものである。例えば、01:45:30は、0x014530と符号化される。

【0147】valid\_periodは、Playlistが有効である期間を示す32ビットのフィールドである。このフィールドは、8個の数字を4ビットのBinary Coded Decimal (BCD)で符号化したものである。例えば、記録再生装置は、この有効期間の過ぎたPlaylistを自動消去する、といったように用いられる。例えば、2001/05/07は、0x20010507と符号化される。

【0148】maker\_idは、そのPlaylistを最後に更新したDVRプレーヤ（記録再生装置1）の製造者を示す16ビットの符号なし整数である。maker\_idに符号化される値は、DVRフォーマットのライセンスによって割り当てられる。maker\_codeは、そのPlaylistを最後に更新したDVRプレーヤのモデル番号を示す16ビットの符号なし整数である。maker\_codeに符号化される値は、DVRフォーマットのライセンスを受けた製造者によって決められる。

【0149】playback\_control\_flagのフラグが1にセットされている場合、ユーザが正しくPIN番号を入力してきた場合にだけ、そのPlaylistは再生される。このフラグが0にセットされている場合、ユーザがPIN番号を入力しなくても、ユーザは、そのPlaylistを視聴することができる。

【0150】write\_protect\_flagは、図28(A)にテーブルを示すように、1にセットされている場合、write\_protect\_flagを除いて、そのPlaylistの内容は、消去および変更されない。このフラグが0にセットされている場合、ユーザは、そのPlaylistを自由に消去および変更できる。このフラグが1にセットされている場合、ユーザが、そのPlaylistを消去、編集、または上書きする前に、記録再生装置1はユーザに再確認するようなメッ

セージを表示させる。

【0151】write\_protect\_flagが0にセットされているReal Playlistが存在し、かつ、そのReal PlaylistのClipを参照するVirtual Playlistが存在し、そのVirtual Playlistのwrite\_protect\_flagが1にセットされている場合、ユーザが、Real Playlistを消去しようとする前に、上記Virtual Playlistの存在をユーザに警告するか、または、そのReal PlaylistをMinimizeする。

【0152】is\_played\_flagは、図28(B)に示すように、フラグが1にセットされている場合、そのPlaylistは、記録されてから一度は再生されたことを示し、0にセットされている場合、そのPlaylistは、記録されてから一度も再生されたことがないことを示す。

【0153】archiveは、図28(C)に示すように、そのPlaylistがオリジナルであるか、コピーされたものであるかを示す2ビットのフィールドである。ref\_thumbnail\_indexのフィールドは、Playlistを代表するサムネイル画像の情報を示す。ref\_thumbnail\_indexフィールドが0xFFFFでない値の場合、そのPlaylistには、Playlistを代表するサムネイル画像が付加されており、そのサムネイル画像は、menu.thum ファイルの中にストアされている。その画像は、menu.thumファイルの中でref\_thumbnail\_indexの値を用いて参照される。ref\_thumbnail\_indexフィールドが0xFFFFである場合、そのPlaylistには、Playlistを代表するサムネイル画像が付加されていない。

【0154】次にPlaylistについて説明する。1つのPlaylist 0は、基本的に次のデータを含む。Clipのファイル名を指定するためのClip\_information\_filename、Clipの再生区間を特定するためのIN\_timeとOUT\_timeのペア、Playlist 0において定義されるCPI\_typeがEP\_map typeである場合、IN\_timeとOUT\_timeが参照するところのSTC\_sequence\_idおよび、先行するPlaylistと現在のPlaylistとの接続の状態を示すところのconnection\_conditionである。

【0155】Playlistが2つ以上のPlaylistから構成される時、それらのPlaylistはPlaylistのグローバル時間軸上に、時間のギャップまたはオーバーラップなしに1列に並べられる。Playlist 0において定義されるCPI\_typeがEP\_map typeであり、かつ現在のPlaylistがBridgeSequence 0を持たない時、そのPlaylistにおいて定義されるIN\_timeとOUT\_timeのペアは、STC\_sequence\_idによって指定される同じSTC連続区間上の時間を指していない。そのような例を図29に示す。

【0156】図30は、Playlist 0において定義されるCPI\_typeがEP\_map typeであり、かつ現在のPlaylistがBridgeSequence 0を持つ時、次に説明する規則が適用される場合を示している。現在のPlaylistに先行するPlaylistのIN\_time (図の中でIN\_time1と示されているもの)

は、先行するPlayItemのSTC\_sequence\_idによって指定されるSTC連続区間上の時間を指している。先行するPlayItemのOUT\_time (図の中でOUT\_time1と示されているもの) は、現在のPlayItemのBridgeSequenceInfo 0の中で指定されるBridge-Clipの中の時間を指している。このOUT\_timeは、後述する符号化制限に従っていなければならない。

【0157】現在のPlayItemのIN\_time (図の中でIN\_time2と示されているもの) は、現在のPlayItemのBridgeSequenceInfo 0の中で指定されるBridge-Clipの中の時間を指している。このIN\_timeも、後述する符号化制限に従っていなければならない。現在のPlayItemのPlayItemのOUT\_time (図の中でOUT\_time2と示されているもの) は、現在のPlayItemのSTC\_sequence\_idによって指定されるSTC連続区間上の時間を指している。

【0158】図3-1に示すように、PlayList 0のCPI\_typeがTU\_map\_typeである場合、PlayItemのIN\_timeとOUT\_timeのペアは、同じClip AVストリーム上の時間を指している。

【0159】PlayItemのシンタクスは、図3-2に示すようになる。図3-2に示したPlayItemのシンタクスを説明するに、Clip\_Information\_file\_nameのフィールドは、Clip\_Information\_fileのファイル名を示す。このClip\_Information\_fileのClipInfo 0において定義されるClip\_stream\_typeは、Clip AV streamを示していなければならない。

【0160】STC\_sequence\_idは、8ビットのフィールドであり、PlayItemが参照するSTC連続区間のSTC\_sequence\_idを示す。PlayList 0の中で指定されるCPI\_typeがTU\_map\_typeである場合、この8ビットフィールドは何も意味を持たず、0にセットされる。IN\_timeは、32ビットフィールドであり、PlayItemの再生開始時刻をストアする。IN\_timeのセマンティクスは、図3-3に示すように、PlayList 0において定義されるCPI\_typeによって異なる。

【0161】OUT\_timeは、32ビットフィールドであり、PlayItemの再生終了時刻をストアする。OUT\_timeのセマンティクスは、図3-4に示すように、PlayList 0において定義されるCPI\_typeによって異なる。

【0162】Connection\_Conditionは、図3-5に示したような先行するPlayItemと、現在のPlayItemとの間の接続状態を示す2ビットのフィールドである。図3-6は、図3-5に示したConnection\_Conditionの各状態について説明する図である。

【0163】次に、BridgeSequenceInfoについて、図3-7を参照して説明する。BridgeSequenceInfo 0は、現在のPlayItemの付属情報であり、次に示す情報を持つ。Bridge-Clip AV streamファイルとそれに対応するClip\_Information\_fileを指定するBridge\_Clip\_Information\_file\_nameを含む。

【0164】また、先行するPlayItemが参照するClip AV stream上のソースパケットのアドレスであり、このソースパケットに続いてBridge-Clip AV streamファイルの最初のソースパケットが接続される。このアドレスは、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clipと称される。さらに現在のPlayItemが参照するClip AV stream上のソースパケットのアドレスであり、このソースパケットの前にBridge-Clip AV streamファイルの最後のソースパケットが接続される。このアドレスは、RSPN\_enter\_to\_current\_Clipと称される。

【0165】図3-7において、RSPN\_arrival\_time\_discontinuityは、the Bridge-Clip AV streamファイルの中でアライバルタイムベースの不連続点があるところのソースパケットのアドレスを示す。このアドレスは、ClipInfo 0の中において定義される。

【0166】図3-8は、BridgeSequenceInfoのシンタクスを示す図である。図3-8に示したBridgeSequenceInfoのシンタクスを説明するに、Bridge\_Clip\_Information\_file\_nameのフィールドは、Bridge-Clip AV streamファイルに対応するClip\_Information\_fileのファイル名を示す。このClip\_Information\_fileのClipInfo 0において定義されるClip\_stream\_typeは、Bridge-Clip AV streamを示していなければならない。

【0167】RSPN\_exit\_from\_previous\_Clipの32ビットフィールドは、先行するPlayItemが参照するClip AV stream上のソースパケットの相対アドレスであり、このソースパケットに続いてBridge-Clip AV streamファイルの最初のソースパケットが接続される。RSPN\_exit\_from\_previous\_Clipは、ソースパケット番号を単位とする大きさであり、先行するPlayItemが参照するClip AV streamファイルの最初のソースパケットからClipInfo 0において定義されるoffset\_SPNの値を初期値としてカウントされる。

【0168】RSPN\_enter\_to\_current\_Clipの32ビットフィールドは、現在のPlayItemが参照するClip AV stream上のソースパケットの相対アドレスであり、このソースパケットの前にBridge-Clip AV streamファイルの最後のソースパケットが接続される。RSPN\_exit\_from\_previous\_Clipは、ソースパケット番号を単位とする大きさであり、現在のPlayItemが参照するClip AV streamファイルの最初のソースパケットからClipInfo 0において定義されるoffset\_SPNの値を初期値としてカウントされる。

【0169】次に、SubPlayItemについて、図3-9を参照して説明する。SubPlayItem 0の使用は、PlayList 0のCPI\_typeがEP\_map\_typeである場合にだけに許される。本実施の形態においては、SubPlayItemはオーディオのアフレコの目的のためだけに使用されとする。SubPlayItem 0は、次に示すデータを含む。まず、PlayList 0の中のsub\_pathが参照するClipを指定するためのClip\_inf

ormation\_file\_nameを含む。

【0170】また、Clipの中のsub\_pathの再生区間を指定するためのSubPath\_IN\_timeとSubPath\_OUT\_timeを含む。さらに、main\_pathの時間軸上でsub\_pathが再生開始する時刻を指定するためのsync\_PlayItem\_idとsync\_start\_PTS\_of\_PlayItemを含む。sub\_pathに参照されるオーディオのClip AV streamは、STC不連続点(システムタイムベースの不連続点)を含んではならない。sub\_pathに使われるClipのオーディオサンプルのクロックは、main\_pathのオーディオサンプルのクロックにロックされている。

【0171】図40は、SubPlayItemのシンタクスを示す図である。図40に示したSubPlayItemのシンタクスを説明するに、Clip\_information\_file\_nameのフィールドは、Clip Information fileのファイル名を示し、それはPlaylistの中でsub\_pathによって使用される。このClip Information fileのClipInfo0において定義されるClip\_stream\_typeは、Clip AV streamを示していなければならない。

【0172】SubPath\_typeの8ビットのフィールドは、sub\_pathのタイプを示す。ここでは、図41に示すように、'0x00'しか設定されておらず、他の値は、将来のために確保されている。

【0173】sync\_PlayItem\_idの8ビットのフィールドは、main\_pathの時間軸上でsub\_pathが再生開始する時刻が含まれるPlayItemのPlayItem\_idを示す。所定のPlayItemに対応するPlayItem\_idの値は、Playlist0において定義される(図25参照)。

【0174】sync\_start\_PTS\_of\_PlayItemの32ビットのフィールドは、main\_pathの時間軸上でsub\_pathが再生開始する時刻を示し、sync\_PlayItem\_idで参照されるPlayItem上のPTS(Presentation Time Stamp)の上位32ビットを示す。SubPath\_IN\_timeの32ビットフィールドは、Sub\_pathの再生開始時刻をストアする。SubPath\_IN\_timeは、Sub\_Pathの中で最初のプレゼンテーションユニットに対応する33ビット長のPTSの上位32ビットを示す。

【0175】SubPath\_OUT\_timeの32ビットフィールドは、Sub\_pathの再生終了時刻をストアする。SubPath\_OUT\_timeは、次式によって算出されるPresentation\_end\_TSの値の上位32ビットを示す。 $Presentation\_end\_TS = PTS\_out + AU\_duration$ ここで、PTS\_outは、SubPathの最後のプレゼンテーションユニットに対応する33ビット長のPTSである。AU\_durationは、SubPathの最後のプレゼンテーションユニットの90kHz単位の表示期間である。

【0176】次に、図23に示したxxxxx\_rplsとyyyyy\_vplsのシンタクス内のPlaylistMark0について説明する。Playlistについてのマーク情報は、このPlaylistMarkにストアされる。図42は、PlaylistMarkのシンタク

スを示す図である。図42に示したPlaylistMarkのシンタクスについて説明するに、version\_numberはこのPlaylistMark0のバージョンナンバを示す4個のキャラクター文字である。version\_numberは、ISO-646に従って、'0045'と符号化されなければならない。

【0177】lengthは、このlengthフィールドの直後からPlaylistMark0の最後までまでのPlaylistMark0のバイト数を示す32ビットの符号なし整数である。number\_of\_PlayList\_marksは、PlaylistMarkの中にストアされているマークの個数を示す16ビットの符号なし整数である。number\_of\_PlayList\_marksは、0であってもよい。mark\_typeは、マークのタイプを示す8ビットのフィールドであり、図43に示すテーブルに従って符号化される。

【0178】mark\_time\_stampの32ビットフィールドは、マークが指定されたポイントを示すタイムスタンプをストアする。mark\_time\_stampのセマンティクスは、図44に示すように、Playlist0において定義されるClip\_typeによって異なる。PlayItem\_idは、マークが置かれているところのPlayItemを指定する8ビットのフィールドである。所定のPlayItemに対応するPlayItem\_idの値は、Playlist0において定義される(図25参照)。

【0179】character\_setの8ビットのフィールドは、mark\_nameフィールドに符号化されているキャラクター文字の符号化方法を示す。その符号化方法は、図19に示した値に対応する。name\_lengthの8ビットフィールドは、Mark\_nameフィールドの中に示されるマーク名のバイト長を示す。mark\_nameのフィールドは、マークの名称を示す。このフィールドの中の左からname\_length数のバイト数が、有効なキャラクター文字であり、それはマークの名称を示す。Mark\_nameフィールドの中で、それら有効なキャラクター文字の後の値は、どのような値が設定されても良い。

【0180】ref\_thumbnail\_indexのフィールドは、マークに付加されるサムネイル画像の情報を示す。ref\_thumbnail\_indexフィールドが、0xFFFFでない値の場合、そのマークにはサムネイル画像が付加されており、そのサムネイル画像は、mark\_thmbファイルの中にストアされている。その画像は、mark\_thmbファイルの中でref\_thumbnail\_indexの値を用いて参照される(後述)。ref\_thumbnail\_indexフィールドが、0xFFFFである場合、そのマークにはサムネイル画像が付加されていない事を示す。

【0181】次に、Clip information fileについて説明する。zzzzz.clpi(Clip information fileファイル)は、図45に示すように6個のオブジェクトから構成される。それらは、ClipInfo0、STC\_Info0、ProgramInfo0、CPI0、ClipMark0、およびMakerPrivateData0である。AVストリーム(Clip AVストリームまたはBridge-Clip AV stream)とそれに対応するClip Information

ファイルは、同じ数字列の「zzzzz」が使用される。

【0182】図45に示したzzzzz.clpi(Clip Information fileファイル)のシンタクスについて説明する。ClipInfo\_Start\_addressは、zzzzz.clpiファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、ClipInfo()の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。

【0183】STC\_Info\_Start\_addressは、zzzzz.clpiファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、STC\_Info()の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。ProgramInfo\_Start\_addressは、zzzzz.clpiファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、ProgramInfo()の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。CPI\_Start\_addressは、zzzzz.clpiファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、CPI()の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。

【0184】ClipMark\_Start\_addressは、zzzzz.clpiファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、ClipMark()の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。MakerPrivateData\_Start\_addressは、zzzzz.clpiファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、MakerPrivateData()の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。padding\_word(パディングワード)は、zzzzz.clpiファイルのシンタクスにしたがって挿入される。N1、N2、N3、N4、およびN5は、ゼロまたは任意の正の整数でなければならない。それぞれのパディングワードは、任意の値がとられるようにしても良い。

【0185】次に、ClipInfoについて説明する。図46は、ClipInfoのシンタクスを示す図である。ClipInfo()は、それに対応するAVストリームファイル(Clip/AVストリームまたはBridge-Clip/AVストリームファイル)の属性情報をストアする。

【0186】図46に示したClipInfoのシンタクスについて説明する。version\_numberは、このClipInfo()のパラジョンナンバーを示す4個のキャラクター文字である。version\_numberは、ISO 646に従って、「0045」と符号化されなければならない。lengthは、このlengthフィールドの直後からClipInfo()の最後までのClipInfo()のバイト数を示す32ビットの符号なし整数である。Clip\_stream\_typeの8ビットのフィールドは、図47に示すように、Clip Informationファイルに対応するAVストリームのタイプを示す。それぞれのタイプのAVストリームのストリームタイプについては後述する。

【0187】offset\_SPNの32ビットのフィールドは、AVストリーム(Clip/AVストリームまたはBridge-Clip/AVストリーム)ファイルの最初のソースパケットについてのソースパケット番号のオフセット値を与える。AVストリームファイルが最初にディスクに記録される時、こ

のoffset\_SPNは0でなければならない。

【0188】図48に示すように、AVストリームファイルのはじめの部分が編集によって消去された時、offset\_SPNは、ゼロ以外の値をとっても良い。本実施の形態では、offset\_SPNを参照する相対ソースパケット番号(相対アドレス)が、しばしばRSPN\_xxx(xxxは変形する。例、RSPN\_EP\_start)の形式でシンタクスの中に記述されている。相対ソースパケット番号は、ソースパケット番号を単位とする大きさであり、AVストリームファイルの最初のソースパケットからoffset\_SPNの値を初期値としてカウントされる。

【0189】AVストリームファイルの最初のソースパケットから相対ソースパケット番号で参照されるソースパケットまでのソースパケットの数(SPN\_xxx)は、次式で算出される。
$$SPN_{xxx} = RSPN_{xxx} - \text{offset\_SPN}$$
図48にin\_offset\_SPNが、4である場合の例を示す。

【0190】TS\_recording\_rateは、24ビットの符号なし整数であり、この値は、DVRドライブ(書き込み部22)へまたはDVRドライブ(読み出し部28)からのAVストリームの必要な入出力のビットレートを与える。record\_time\_and\_dateは、Clipに対応するAVストリームが記録された時の日時をストアする56ビットのフィールドであり、年/月/日/時/分/秒について、14個の数字を4ビットのBinary Coded Decimal(BCD)で符号化したものである。例えば、2001/12/23:01:02:03は、0x20011223010203と符号化される。

【0191】durationは、Clipの総再生時間をリアルタイムクロックに基づいた時間/分/秒の単位で示した24ビットのフィールドである。このフィールドは、6個の数字を4ビットのBinary Coded Decimal(BCD)で符号化したものである。例えば、01:45:30は、0x014530と符号化される。

【0192】time\_controlled\_flagのフラグは、AVストリームファイルの記録モードを示す。このtime\_controlled\_flagが1である場合、記録モードは、記録してからの時間経過に対してファイルサイズが比例するようにして記録されるモードであることを示し、次式に示す条件を満たさなければならない。

40. 
$$TS\_average\_rate[192/188] \cdot (t - start\_time) + \alpha \leq size\_clip(t)$$
ここで、TS\_average\_rateは、AVストリームファイルのトランスポートストリームの平均ビットレートをbytes/secondの単位で表したものである。

【0193】また、上式において、tは、秒単位で表される時間を示し、start\_timeは、AVストリームファイルの最初のソースパケットが記録された時の時刻であり、秒単位で表される。size\_clip(t)は、時刻tにおけるAVストリームファイルのサイズをバイト単位で表したも

50. Vストリームファイルのサイズをバイト単位で表したも



のであり、例えば、start\_timeから時刻tまでに1.0個のソースパケットが記録された場合、size\_clip(t)は10192バイトである。これは、TS\_average\_rateに依存する定数である。

【0194】time\_controlled\_flagが0にセットされている場合、記録モードは記録の時間経過とAVストリームのファイルサイズが比例するように制御していないことを示す。例えば、これは入力トランスポートストリームをトランスペアレント記録する場合である。

【0195】TS\_average\_rateは、time\_controlled\_flagが1にセットされている場合、この2.4ビットのフィールドは、上式で用いているTS\_average\_rateの値を示す。time\_controlled\_flagが0にセットされている場合、このフィールドは、何も意味を持たず、0にセットされなければならない。例えば、可変ビットレートのトランスポートストリームは、次に示す手順により符号化される。まずトランスポートレートをTS\_recording\_rateの値にセットする。次に、ビデオストリームを可変ビットレートで符号化する。そして、ヌルパケットを使用しない事によって、間欠的にトランスポートパケットを符号化する。

【0196】RSPN\_arrival\_time\_discontinuityの3.2msビットフィールドは、Bridge-Clip AV streamファイル上でアライバルタイムベースの不連続が発生する場所の相対アドレスである。RSPN\_arrival\_time\_discontinuityは、ソースパケット番号を単位とする大きさであり、Bridge-Clip AV streamファイルの最初のソースパケットからClipInfo0において定義されるoffset\_SPNの値を初期値としてカウントされる。そのBridge-Clip AV streamファイルの中での絶対アドレスは、上述したRSPN\_xxx=RSPN\_xxx+offset\_SPNに基づいて算出される。

【0197】reserved\_for\_system\_useの144ビットのフィールドは、システム用にリザーブされている。is\_format\_identifier\_validのフラグが1である時、format\_identifierのフィールドが有効であることを示す。is\_original\_network\_ID\_validのフラグが1である場合、original\_network\_IDのフィールドが有効であることを示す。is\_transport\_stream\_ID\_validのフラグが1である場合、transport\_stream\_IDのフィールドが有効であることを示す。is\_service\_ID\_validのフラグが1である場合、service\_IDのフィールドが有効であることを示す。

【0198】is\_country\_code\_validのフラグが1である時、country\_codeのフィールドが有効であることを示す。format\_identifierの32ビットフィールドは、トランスポートストリームの中でregistration\_descriptor (ISO/IEC13818-1で定義されている) が持つformat\_identifierの値を示す。original\_network\_IDの1.6ビットフィールドは、トランスポートストリームの中で定義さ

れているoriginal\_network\_IDの値を示す。transport\_stream\_IDの1.6ビットフィールドは、トランスポートストリームの中で定義されているtransport\_stream\_IDの値を示す。

【0199】service\_IDの1.6ビットフィールドは、トランスポートストリームの中で定義されているservice\_IDの値を示す。country\_codeの2.4ビットのフィールドは、ISO3166によって定義されるカントリコードを示す。それぞれのキャラクター文字は、ISO8859-1で符号化される。例えば、日本は'JPN'と表され、0x4A 0x50 0x4Eと符号化される。stream\_format\_nameは、トランスポートストリームのストリーム定義をしているフォーマット機関の名称を示すISO-646の1.6個のキャラクターコードである。このフィールドの中の無効なバイトは、値0xFFがセットされる。

【0200】format\_identifier、original\_network\_ID、transport\_stream\_ID、service\_ID、country\_code、およびstream\_format\_nameは、トランスポートストリームのサービスプロバイダを示すものであり、これにより、オーディオやビデオストリームの符号化制限、SI (サービスインフォメーション) の規格やオーディオビデオストリーム以外のプライベートデータストリームのストリーム定義を認識することができる。これらの情報は、デコーダが、そのストリームをデコードできるか否か、そしてデコードできる場合にデコード開始前にデコーダシステムの初期設定を行うために用いることが可能である。

【0201】次に、STC\_Infoについて説明する。ここでは、MPEG-2トランスポートストリームの中でSTCの不連続点 (システムタイムベースの不連続点) を含まない時間区間をSTC\_sequenceと称し、Clipの中で、STC\_sequenceは、ASTC\_sequence\_idの値によって特定される。図5-10は、連続なSTC区間について説明する図である。同じSTC\_sequenceの中で同じSTCの値は決して現れない (ただし、後述するように、Clipの最大時間長は制限されている)。従って、同じSTC\_sequenceの中で同じPTSの値もまた、決して現れない。AVストリームが、N(N>0)個のSTC不連続点を含む場合、Clipのシステムタイムベースは、(N+1)個のSTC\_sequenceに分割される。

【0202】STC\_Infoは、STCの不連続 (システムタイムベースの不連続) が発生する場所のアドレスをストアする。図5-1を参照して説明するように、RSPN\_STC\_startが、そのアドレスを示し、最後のSTC\_sequenceを除くk番目 (k≠0) のSTC\_sequenceは、k番目のRSPN\_STC\_startで参照されるソースパケットが到着した時刻から始まり、(k+1) 番目のRSPN\_STC\_startで参照されるソースパケットが到着した時刻で終わる。最後のSTC\_sequenceは、最後のRSPN\_STC\_startで参照されるソースパケットが到着した時刻から始まり、最後のソースパケットが到着した時刻で終了する。

【0203】図52は、STC\_Infoのシンタクスを示す図である。図52に示したSTC\_Infoのシンタクスについて説明するに、version\_numberは、このSTC\_Info()のバージョンナンバーを示す4個のキャラクター文字である。version\_numberは、ISO 646に従って、'0045'と符号化されなければならない。

【0204】lengthは、このlengthフィールドの直後からSTC\_Info()の最後までSTC\_Info()のバイト数を示す32ビットの符号なし整数である。CPI()のCPI\_typeがTU\_map\_typeを示す場合、このlengthフィールドはゼロをセ

ットしても良い。CPI()のCPI\_typeがEP\_map\_typeを示す場合、num\_of\_STC\_sequencesは1以上の値でなければならない。

【0205】num\_of\_STC\_sequencesの8ビットの符号なし整数は、Clipの中でのSTC\_sequenceの数を示す。この値は、このフィールドに続くfor-loopのループ回数を示す。所定のSTC\_sequenceに対応するSTC\_sequence\_idは、RSPN\_STC\_startを含むfor-loopの中で、そのSTC\_sequenceに対応するRSPN\_STC\_startの現れる順番により定義されるものである。STC\_sequence\_idは、0から開始

される。

【0206】RSPN\_STC\_startの32ビットフィールドは、AVストリームファイル上でSTC\_sequenceが開始するアドレスを示す。RSPN\_STC\_startは、AVストリームファイルの中でシステムタイムベースの不連続点が発生するアドレスを示す。RSPN\_STC\_startは、AVストリームの中で新しいシステムタイムベースの最初のPCRを持つソースパケットの相対アドレスとしても良い。RSPN\_STC\_startは、ソースパケット番号を単位とする大きさであり、AVストリームファイルの最初のソースパケットからClip

Info()において定義されるoffset\_SPNの値を初期値としてカウントされる。そのAV streamファイルの中での絶対アドレスは、既に上述した

$SPN_{xxx} = RSPN_{xxx} - offset\_SPN$ により算出される。

【0207】次に、図45に示したzzzzz\_clipのシンタクス内のProgramInfo()について説明する。図53を参照しながら説明するに、ここでは、Clipの中で次の特徴をもつ時間区間をprogram\_sequenceと呼ぶ。まず、PCR\_PIDの値が変わらない。次に、ビデオエレメンタリスト

リームの数が変化しない。また、それぞれのビデオストリームについてのPIDの値とそのVideoCodingInfo()によって定義される符号化情報が変化しない。さらに、オーディオエレメンタリストリームの数が変化しない。また、それぞれのオーディオストリームについてのPIDの値とそのAudioCodingInfo()によって定義される符号化情報が変化しない。

つ。ProgramInfo()は、program\_sequenceが開始する場所のアドレスをストアする。RSPN\_program\_sequence\_startが、そのアドレスを示す。

【0209】図54は、ProgramInfoのシンタクスを示す図である。図54に示したProgramInfoのシンタクスを説明するに、version\_numberは、このProgramInfo()のバージョンナンバーを示す4個のキャラクター文字である。version\_numberは、ISO 646に従って、'0045'と符号化されなければならない。

【0210】lengthは、このlengthフィールドの直後からProgramInfo()の最後までProgramInfo()のバイト数を示す32ビットの符号なし整数である。CPI()のCPI\_typeがTU\_map\_typeを示す場合、このlengthフィールドはゼロにセ

ットされても良い。CPI()のCPI\_typeがEP\_map\_typeを示す場合、number\_of\_programsは1以上の値でなければならない。

【0211】number\_of\_program\_sequencesの8ビットの符号なし整数は、Clipの中でのprogram\_sequenceの数を示す。この値は、このフィールドに続くfor-loopのループ回数を示す。Clipの中でprogram\_sequenceが変化しない場合、number\_of\_program\_sequencesは1をセ

ットされなければならない。RSPN\_program\_sequence\_startの32ビットフィールドは、AVストリームファイル上でプログラムシーケンスが開始する場所の相対アドレスである。

【0212】RSPN\_program\_sequence\_startは、ソースパケット番号を単位とする大きさであり、AVストリームファイルの最初のソースパケットからClipInfo()において定義されるoffset\_SPNの値を初期値としてカウントされる。そのAVストリームファイルの中での絶対アドレスは、 $SPN_{xxx} = RSPN_{xxx} - offset\_SPN$ により算出される。シンタクスのfor-loopの中でRSPN\_program\_sequence\_start値は、昇順に現れなければならない。

【0213】PCR\_PIDの16ビットフィールドは、そのprogram\_sequenceに有効なPCRフィールドを含むトランスポートパケットのPIDを示す。number\_of\_videosの8ビットフィールドは、video\_stream\_PIDとVideoCodingInfo()を含むfor-loopのループ回数を示す。number\_of\_audiosの8ビットフィールドは、audio\_stream\_PIDとAudioCodingInfo()を含むfor-loopのループ回数を示す。video\_stream\_PIDの16ビットフィールドは、そのprogram\_sequenceに有効なビデオストリームを含むトランスポートパケットのPIDを示す。このフィールドに続くVideoCodingInfo()は、そのvideo\_stream\_PIDで参照されるビデオストリームの内容を説明しなければならない。

【0214】audio\_stream\_PIDの16ビットフィールドは、そのprogram\_sequenceに有効なオーディオストリームを含むトランスポートパケットのPIDを示す。このフ

フィールドに続くAudioCodingInfo()は、そのaudio\_stream\_PIDで参照されるビデオストリームの内容を説明しなければならない。

【0 2 1 5】なお、シンタックスのfor-loopの中でvideo\_stream\_PIDの値の現れる順番は、そのprogram\_sequenceに有効なPMTの中でビデオストリームのPIDが符号化されている順番に等しくなければならない。また、シンタックスのfor-loopの中でaudio\_stream\_PIDの値の現れる順番は、そのprogram\_sequenceに有効なPMTの中でオーディオストリームのPIDが符号化されている順番に等しくなければならない。

【0 2 1 6】図5-5は、図5-4に示したProgramInfo()のシンタックス内のVideoCodingInfo()のシンタックスを示す図である。図5-5に示したVideoCodingInfo()のシンタックスを説明するに、video\_formatの8ビットフィールドは、図5-6に示すように、ProgramInfo()の中のvideo\_stream\_PIDに対応するビデオフォーマットを示す。

【0 2 1 7】frame\_rateの8ビットフィールドは、図5-7に示すように、ProgramInfo()の中のvideo\_stream\_PIDに対応するビデオのフレームレートを示す。display\_aspect\_ratioの8ビットフィールドは、図5-8に示すように、ProgramInfo()の中のvideo\_stream\_PIDに対応するビデオの表示アスペクト比を示す。

【0 2 1 8】図5-9は、図5-4に示したProgramInfo()のシンタックス内のAudioCodingInfo()のシンタックスを示す図である。図5-9に示したAudioCodingInfo()のシンタックスを説明するに、audio\_codingの8ビットフィールドは、図6-0に示すように、ProgramInfo()の中のaudio\_stream\_PIDに対応するオーディオの符号化方法を示す。

【0 2 1 9】audio\_component\_typeの8ビットフィールドは、図6-1に示すように、ProgramInfo()の中のaudio\_stream\_PIDに対応するオーディオのコンポーネントタイプを示す。sampling\_frequencyの8ビットフィールドは、図6-2に示すように、ProgramInfo()の中のaudio\_stream\_PIDに対応するオーディオのサンプリング周波数を示す。

【0 2 2 0】次に、図4-5に示したzzzzz\_clipのシンタックス内のCPI (Characteristic Point Information)について説明する。CPIは、AVストリームの中の時間情報とそのファイルの中のアドレスとを関連づけるためにある。CPIには2つのタイプがあり、それらはEP\_mapとTU\_mapである。図6-3に示すように、CPI-0の中のCPI\_typeがEP\_map typeの場合、そのCPI-0はEP\_mapを含む。図6-4に示すように、CPI-0の中のCPI\_typeがTU\_map typeの場合、そのCPI-0はTU\_mapを含む。1つのAVストリームは、1つのEP\_mapまたは1つのTU\_mapを持つ。AVストリームがSESFトランスポートストリームの場合、それに対応するClipはEP\_mapを持たなければならない。

【0 2 2 1】図6-5は、CPIのシンタックスを示す図である。図6-5に示したCPIのシンタックスを説明するに、ver

sion\_numberは、このCPI-0のバージョンナンバを示す4個のキャラクター文字である。version\_numberは、ISO 646に従って、'0045'と符号化されなければならない。lengthは、このlengthフィールドの直後からCPI-0の最後までのCPI-0のバイト数を示す32ビットの符号なし整数である。CPI\_typeは、図6-6に示すように、1ビットのフラグであり、ClipのCPIのタイプを表す。

【0 2 2 2】次に、図6-5に示したCPIのシンタックス内のEP\_mapについて説明する。EP\_mapには、2つのタイプがあり、それはビデオストリーム用のEP\_mapとオーディオストリーム用のEP\_mapである。EP\_mapの中のEP\_map\_typeが、EP\_mapのタイプを区別する。Clipが1つ以上のビデオストリームを含む場合、ビデオストリーム用のEP\_mapが使用されなければならない。Clipがビデオストリームを含まず、1つ以上のオーディオストリームを含む場合、オーディオストリーム用のEP\_mapが使用されなければならない。

【0 2 2 3】ビデオストリーム用のEP\_mapについて図6-7を参照して説明する。ビデオストリーム用のEP\_mapは、stream\_PID、PTS\_EP\_start、およびRSPN\_EP\_startというデータを持つ。stream\_PIDは、ビデオストリームを送送するトランスポートバケットのPIDを示す。PTS\_EP\_startは、ビデオストリームのシーケンスヘッダから始めるアクセスユニットのPTSを示す。RSPN\_EP\_startは、AVストリームの中でPTS\_EP\_startにより参照されるアクセスユニットの第1バイト目を含むソースバケットのアドレスを示す。

【0 2 2 4】EP\_map\_for\_one\_stream\_PID()と呼ばれるサブテーブルは、同じPIDを持つトランスポートバケットによって伝送されるビデオストリーム毎に作られる。Clipの中に複数のビデオストリームが存在する場合、EP\_mapは複数のEP\_map\_for\_one\_stream\_PID()を含んでも良い。

【0 2 2 5】オーディオストリーム用のEP\_mapは、stream\_PID、PTS\_EP\_start、およびRSPN\_EP\_startというデータを持つ。stream\_PIDは、オーディオストリームを送送するトランスポートバケットのPIDを示す。PTS\_EP\_startは、オーディオストリームのアクセスユニットのPTSを示す。RSPN\_EP\_startは、AVストリームの中でPTS\_EP\_startで参照されるアクセスユニットの第1バイト目を含むソースバケットのアドレスを示す。

【0 2 2 6】EP\_map\_for\_one\_stream\_PID()と呼ばれるサブテーブルは、同じPIDを持つトランスポートバケットによって伝送されるオーディオストリーム毎に作られる。Clipの中に複数のオーディオストリームが存在する場合、EP\_mapは複数のEP\_map\_for\_one\_stream\_PID()を含んでも良い。

【0 2 2 7】EP\_mapとSTC\_Infoの関係を説明するに、1つのEP\_map\_for\_one\_stream\_PID()は、STCの不連続点に關係なく1つのテーブルに作られる。RSPN\_EP\_startの

値とSTC\_Info 0において定義されるRSPN\_STC\_startの値を比較する事により、それぞれのSTC\_sequenceに属するEP\_mapのデータの境界が分かる(図6-8を参照)。EP\_mapは、同じPIDで伝送される連続したストリームの範囲に対して、1つのEP\_map\_for\_one\_stream\_PIDを持たねばならない。図6-9に示したような場合、program#1とprogram#3は、同じビデオPIDを持つが、データ範囲が連続していないので、それぞれのプログラム毎にEP\_map\_for\_one\_stream\_PIDを持たねばならない。

【0-2-2-8】図7-0は、EP\_mapのシンタクスを示す図である。図7-0に示したEP\_mapのシンタクスを説明するに、EP\_typeは、4ビットのフィールドであり、図7-1に示すように、EP\_mapのエントリポイントタイプを示す。EP\_typeは、このフィールドに続くデータフィールドのセマンティクスを示す。Clipが1つ以上のビデオストリームを含む場合、EP\_typeは0('video')にセットされなければならない。または、Clipがビデオストリームを含まず、1つ以上のオーディオストリームを含む場合、EP\_typeは1('audio')にセットされなければならない。

【0-2-2-9】number\_of\_stream\_PIDsの1-6ビットのフィールドは、EP\_map 0の中のnumber\_of\_stream\_PIDsを変数にもつfor-loopのループ回数を示す。stream\_PID(k)の1-6ビットのフィールドは、EP\_map\_for\_one\_stream\_PID(num\_EP\_entries(k))によって参照されるk番目のエレメンタリーストリーム(ビデオまたはオーディオストリーム)を伝送するトランスポートパケットのPIDを示す。EP\_typeが0('video')に等しい場合、そのエレメンタリーストリームはビデオストリームでなければならない。また、EP\_typeが1('audio')に等しい場合、そのエレメンタリーストリームはオーディオストリームでなければならない。

【0-2-3-0】num\_EP\_entries(k)の1-6ビットのフィールドは、EP\_map\_for\_one\_stream\_PID(num\_EP\_entries(k))によって参照されるnum\_EP\_entries(k)を示す。EP\_map\_for\_one\_stream\_PID\_start\_address(k)の32ビットのフィールドは、EP\_map 0の中でEP\_map\_for\_one\_stream\_PID(num\_EP\_entries(k))が始まる相対バイト位置を示す。この値は、EP\_map 0の第1バイト目からの大きさで示される。

【0-2-3-1】padding\_wordは、EP\_map 0のシンタクスにしたがって挿入されなければならない。XとYは、ゼロまたは任意の正の整数でなければならない。それぞれのパディングワードは、任意の値を取っても良い。

【0-2-3-2】図7-2は、EP\_map\_for\_one\_stream\_PIDのシンタクスを示す図である。図7-2に示したEP\_map\_for\_one\_stream\_PIDのシンタクスを説明するに、PTS\_EP\_startの32ビットのフィールドのセマンティクスは、EP\_map 0において定義されるEP\_typeにより異なる。EP\_typeが0('video')に等しい場合、このフィールドは、ビデ

オストリームのシーケンスヘッダで始まるアクセスユニットの33ビット精度のPTSの上位32ビットを持つ。EP\_typeが1('audio')に等しい場合、このフィールドは、オーディオストリームのアクセスユニットの33ビット精度のPTSの上位32ビットを持つ。

【0-2-3-3】RSPN\_EP\_startの32ビットのフィールドのセマンティクスは、EP\_map 0において定義されるEP\_typeにより異なる。EP\_typeが0('video')に等しい場合、このフィールドは、AVストリームの中でPTS\_EP\_startにより参照されるアクセスユニットのシーケンスヘッダの第1バイト目を含むソースパケットの相対アドレスを示す。または、EP\_typeが1('audio')に等しい場合、このフィールドは、AVストリームの中でPTS\_EP\_startにより参照されるアクセスユニットのオーディオフレームの第1バイト目を含むソースパケットの相対アドレスを示す。

【0-2-3-4】RSPN\_EP\_startは、ソースパケット番号を単位とする大きさであり、AVストリームファイルの最初のソースパケットからClipInfo 0において定義されるoffset\_SPNの値を初期値としてカウントされる。そのAVストリームファイルの中での絶対アドレスは、 $SPN\_xxx = RSPN\_xxx - offset\_SPN$ により算出される。シンタクスのfor-loopの中でRSPN\_EP\_startの値は、昇順に現れなければならない。

【0-2-3-5】次に、TU\_mapについて、図7-3を参照して説明する。TU\_mapは、ソースパケットのアライバルタイムクロック(到着時刻ベースの時計)に基づいて、1つの時間軸を作る。その時間軸は、TU\_map\_time\_axisと呼ばれる。TU\_map\_time\_axisの原点は、TU\_map 0の中のoffset\_timeによって示される。TU\_map\_time\_axisは、offset\_timeから一定の単位に分割される。その単位を、time\_unitと称する。

【0-2-3-6】AVストリームの中の各々のtime\_unitの中で、最初の完全な形のソースパケットのAVストリームファイル上のアドレスが、TU\_mapにストアされる。これらのアドレスを、RSPN\_time\_unit\_startと称する。TU\_map\_time\_axis上において、k(k>=0)番目のtime\_unitが始まる時刻は、TU\_start\_time(k)と呼ばれる。この値は次式に基づいて算出される。

40.  $TU\_start\_time(k) = offset\_time + k * time\_unit\_size$   
TU\_start\_time(k)は、45kHzの精度を持つ。

【0-2-3-7】図7-5は、TU\_mapのシンタクスを示す図である。図7-5に示したTU\_mapのシンタクスを説明するに、offset\_timeの32bit長のフィールドは、TU\_map\_time\_axisに対するオフセットタイムを与える。この値は、Clipの中の最初のtime\_unitに対するオフセット時刻を示す。offset\_timeは、2.7MHz精度のアライバルタイムクロックから導き出される4.5kHzクロックを単位とする大きさである。AVストリームが新しいClipとして記録される場合、offset\_timeはゼロにセットされな

れなければならない。

【0 2 3 8】time\_unit\_sizeの3 2ビットフィールドは、time\_unitの大きさを与えるものであり、それは2 7 MHz精度のアライバルタイムクロックから導き出される45kHzクロックを単位とする大きさである。time\_unit\_sizeは、1秒以下 (time\_unit\_size<=45000) にすることが良い。number\_of\_time\_unit\_entriesの3 2ビットフィールドは、TU\_map 0の中にストアされているtime\_unitのエントリー数を示す。

【0 2 3 9】RSPN\_time\_unit\_startの3 2ビットフィールドは、AVストリームの中でそれぞれのtime\_unitが開始する場所の相対アドレスを示す。RSPN\_time\_unit\_startは、ソースパケット番号を単位とする大きさであり、AV streamファイルの最初のソースパケットからClipInfo 0において定義されるoffset\_SPNの値を初期値としてカウントされる。そのAV streamファイルの中での絶対アドレスは、 $SPN\_xxx = RSPN\_xxx - offset\_SPN$ により算出される。シンタクスのfor-loopの中でRSPN\_time\_unit\_startの値は、昇順に現れなければならない。20 (k+1) 番目のtime\_unitの中にソースパケットが何もない場合、(k+1) 番目のRSPN\_time\_unit\_startは、k番目のRSPN\_time\_unit\_startと等しくなければならない。

【0 2 4 0】図 4 5 に示したzzzzz\_Clipのシンタクス内のClipMarkについて説明する。ClipMarkは、クリップについてのマーク情報であり、ClipMarkの中にストアされる。このマークは、記録器（記録再生装置1）によってセットされるものであり、ユーザによってセットされるものではない。

【0 2 4 1】図 7 5 は、ClipMarkのシンタクスを示す図である。図 7 5 に示したClipMarkのシンタクスを説明するに、version\_numberは、このClipMark 0のバージョンナンバーを示す4個のキャラクター文字である。version\_numberは、ISO 646に従って、“0045”と符号化されなければならない。

【0 2 4 2】lengthは、このlengthフィールドの直後からClipMark 0の最後までのClipMark 0のバイト数を示す3 2ビットの符号なし整数である。number\_of\_clip\_marksは、ClipMarkの中にストアされているマークの個数を示す1 6ビットの符号なし整数。number\_of\_clip\_marksは、0であってもよい。mark\_typeは、マークのタイプを示す8ビットのフィールドであり、図 7 6 に示すテーブルに従って符号化される。

【0 2 4 3】mark\_time\_stampは、3 2ビットフィールドであり、マークが指定されたポイントを示すタイムスタンプをストアする。mark\_time\_stampのセマンティクスは、図 7 7 に示すように、Playlist 0の中のCPI\_typeにより異なる。

【0 2 4 4】STC\_sequence\_idは、CPI 0の中のCPI\_typeがEP\_map typeを示す場合、この8ビットのフィールド

は、マークが置かれているところのSTC連続区間のSTC\_sequence\_idを示す。CPI 0の中のCPI\_typeがTU\_map typeを示す場合、この8ビットのフィールドは何も意味を持たず、ゼロにセットされる。character\_setの8ビットのフィールドは、mark\_nameフィールドに符号化されているキャラクター文字の符号化方法を示す。その符号化方法は、図 1 9 に示される値に対応する。

【0 2 4 5】name\_lengthの8ビットフィールドは、Mark\_nameフィールドの中に示されるマーク名のバイト長を示す。mark\_nameのフィールドは、マークの名称を示す。このフィールドの中の左からname\_length数のバイト数が、有効なキャラクター文字であり、それはマークの名称を示す。mark\_nameフィールドの中で、それら有効なキャラクター文字の後の値は、どんな値が入っていても良い。

【0 2 4 6】ref\_thumbnail\_indexのフィールドは、マークに付加されるサムネイル画像の情報を示す。ref\_thumbnail\_indexフィールドが、0xFFFFでない値の場合、そのマークにはサムネイル画像が付加されており、そのサムネイル画像は、mark\_thmbファイルの中にストアされている。その画像は、mark\_thmbファイルの中でref\_thumbnail\_indexの値を用いて参照される。ref\_thumbnail\_indexフィールドが、0xFFFFである場合、そのマークにはサムネイル画像が付加されていない。

【0 2 4 7】Maker's Private Dataについては、図 2 2 を参照して既に説明したので、その説明は省略する。

【0 2 4 8】次に、サムネイルインフォメーション (Thumbnail Information) について説明する。サムネイル画像は、menu\_thmbファイルまたはmark\_thmbファイルにストアされる。これらのファイルは同じシンタクス構造であり、ただ1つのThumbnail 0を持つ。menu\_thmbファイルは、メニューサムネイル画像、すなわちVolumeを代表する画像、および、それぞれのPlaylistを代表する画像をストアする。すべてのメニューサムネイルは、ただ1つのmenu\_thmbファイルにストアされる。

【0 2 4 9】mark\_thmbファイルは、マークサムネイル画像、すなわちマーク点を表すピクチャをストアする。すべてのPlaylistおよびClipに対するすべてのマークサムネイルは、ただ1つのmark\_thmbファイルにストアされる。サムネイルは頻繁に追加、削除されるので、追加操作と部分削除の操作は容易に高速に実行できなければならない。この理由のため、Thumbnail 0はブロック構造を有する。画像のデータはいくつかの部分に分割され、各部分は一つのtn\_blockに格納される。1つの画像データは連続したtn\_blockに格納される。tn\_blockの列には、使用されていないtn\_blockが存在してもよい。1つのサムネイル画像のバイト長は可変である。

【0 2 5 0】図 7 8 は、menu\_thmbとmark\_thmbのシンタクスを示す図であり、図 7 9 は、図 7 8 に示したmenu\_thmbとmark\_thmbのシンタクス内のThumbnailのシンタク



スを示す図である。図79に示したThumbnailのシンタックスについて説明するに、version\_numberは、このThumbnailのバージョンナンバーを示す4個のキャラクター文字である。version\_numberは、ISO 646に従って、'0045'と符号化されなければならない。

【0251】lengthは、このlengthフィールドの直後からThumbnailの最後までMakersPrivateData()のバイト数を示す32ビットの符号なし整数である。tn\_block\_start\_addressは、Thumbnailの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、最初のtn\_blockの先頭バイトアドレスを示す32ビットの符号なし整数である。相対バイト数はゼロからカウントされる。number\_of\_thumbnailsは、Thumbnailの中に含まれているサムネイル画像のエントリ数を与える16ビットの符号なし整数である。

【0252】tn\_block\_sizeは、1024バイトを単位として、1つのtn\_blockの大きさを与える16ビットの符号なし整数である。例えば、tn\_block\_size=1ならば、それは1つのtn\_blockの大きさが1024バイトであることを示す。number\_of\_tn\_blocksは、このThumbnail中のtn\_blockのエントリ数を表す16ビットの符号なし整数である。thumbnail\_indexは、このthumbnail\_indexフィールドから始まるforループ回分のサムネイル情報で表されるサムネイル画像のインデックス番号を表す16ビットの符号なし整数である。thumbnail\_indexとして、0xFFFFという値を使用してはならない。thumbnail\_indexはUIAppInfoVolume()、UIAppInfoPlaylist()、PlaylistMark()、およびClipMark()の中のref\_thumbnail\_indexによって参照される。

【0253】thumbnail\_picture\_formatは、サムネイル画像のピクチャフォーマットを表す8ビットの符号なし整数で、図80に示すような値をとる。表中のDCFとPNGは'menu.thmb'内でのみ許される。マークサムネイルは、値0x00(MPEG-2 Video: I-picture)をとらなければならない。

【0254】picture\_data\_sizeは、サムネイル画像のバイト長をバイト単位で示す32ビットの符号なし整数である。start\_tn\_block\_numberは、サムネイル画像のデータが始まるtn\_blockのtn\_block番号を表す16ビットの符号なし整数である。サムネイル画像データの先頭は、tn\_blockの先頭と一致していなければならない。tn\_block番号は、0から始まり、tn\_blockのforループ中の変数kの値に関係する。

【0255】x\_picture\_lengthは、サムネイル画像のフレーム画枠の水平方向のピクセル数を表す16ビットの符号なし整数である。y\_picture\_lengthは、サムネイル画像のフレーム画枠の垂直方向のピクセル数を表す16ビットの符号なし整数である。tn\_blockは、サムネイル画像がストアされる領域である。Thumbnailの中

の大きさはtn\_block\_sizeによって定義される。

【0256】図81は、サムネイル画像データがどのようにtn\_blockに格納されるかを模式的に表した図である。図81のように、各サムネイル画像データはtn\_blockの先頭から始まり、1 tn\_blockを超える大きさの場合は、連続する次のtn\_blockを使用してストアされる。このようにすることにより、可変長であるピクチャデータが、固定長のデータとして管理することが可能となり、削除といった編集に対して簡便な処理により対応する事ができるようになる。

【0257】次に、AVストリームファイルについて説明する。AVストリームファイルは、'M2TS'ディレクトリ(図14)にストアされる。AVストリームファイルには、2つのタイプがあり、それらは、Clip AVストリームとBridge-Clip AVストリームファイルである。両方のAVストリーム共に、これ以降で定義されるDVR MPEG-2トランスポートストリームファイルの構造でなければならない。

【0258】まず、DVR MPEG-2 トランスポートストリームについて説明する。DVR MPEG-2トランスポートストリームの構造は、図82に示すようになっている。AVストリームファイルは、DVR MPEG2トランスポートストリームの構造を持つ。DVR MPEG2トランスポートストリームは、整数個のAligned unitから構成される。Aligned unitの大きさは、6144 バイト (2048\*3 バイト) である。Aligned unitは、ソースパケットの第1バイト目から始まる。ソースパケットは、192バイト長である。一つのソースパケットは、TP\_extra\_headerとトランスポートパケットから成る。TP\_extra\_headerは、4バイト長であり、またトランスポートパケットは、188バイト長である。

【0259】1つのAligned unitは、32個のソースパケットから成る。DVR MPEG2トランスポートストリームの中の最後のAligned unitも、また32個のソースパケットから成る。よって、DVR MPEG2トランスポートストリームは、Aligned unitの境界で終端する。ディスクに記録される入カトランスポートストリームのトランスポートパケットの数が32の倍数でない時、ヌルパケット(PID=0xFFFFのトランスポートパケット)を持ったソースパケットを最後のAligned unitに使用しなければならない。ファイルシステムは、DVR MPEG2トランスポートストリームに余分な情報を付加してはならない。

【0260】図83に、DVR MPEG-2トランスポートストリームのレコードモデルを示す。図83に示したレコードは、レコーディングプロセスを規定するための概念上のモデルである。DVR MPEG-2トランスポートストリームは、このモデルに従う。

【0261】MPEG-2トランスポートストリームの入力タイミングについて説明する。入力MPEG2トランスポートストリームは、フルトランスポートストリームまたはパ

ーシャルトランスポートストリームである。入力される MPEG2 トランスポートストリームは、ISO/IEC13818-1 または ISO/IEC13818-9 に従っていなければならない。MPEG 2 トランスポートストリームの i 番目のバイトは、T-STD (ISO/IEC13818-1 で規定される Transport stream system target decoder) とソースパケタイザへ、時刻  $t(i)$  に同時に入力される。Rpk は、トランスポートパケットの入力レートの瞬時的な最大値である。

【0262】 2.7MHz PLL 5.2 は、2.7MHz クロックの周波数を発生する。2.7MHz クロックの周波数は、MPEG-2 トランスポートストリームの PCR (Program Clock Reference) の値にロックされる。arrival\_time\_clock\_counter 5.3 は、2.7MHz の周波数のパルスをカウントするバイナリカウンタである。Arrival\_time\_clock(i) は、時刻  $t(i)$  における Arrival\_time\_clock\_counter のカウント値である。

【0263】 source\_packetizer 5.4 は、すべてのトランスポートパケットに TP\_extra\_header を付加し、ソースパケットを作る。Arrival\_time\_stamp は、トランスポートパケットの第 1 バイト目が T-STD とソースパケタイザの両方へ到着する時刻を表す。Arrival\_time\_stamp(k) は、次式で示されるように Arrival\_time\_clock(k) のサンプリング値であり、ここで、k はトランスポートパケットの第 1 バイト目を示す。

$$\text{arrival\_time\_stamp}(k) = \text{arrival\_time\_clock}(k) \times 2^{10}$$

【0264】 2 つの連続して入力されるトランスポートパケットの時間間隔が、 $2^{10}/27000000$  秒 (約 40 秒) 以上になる場合、その 2 つのトランスポートパケットの arrival\_time\_stamp の差分は、 $2^{10}/27000000$  秒になるようにセットされるべきである。レコーダは、そのようになる場合に備えてある。

【0265】 smoothing\_buffer 5.5 は、入力トランスポートストリームのビットレートをスムージングする。スムージングバッファは、オーバーフローしてはならない。Rmax は、スムージングバッファが空でない時のスムージングバッファからのソースパケットの出力ビットレートである。スムージングバッファが空である時、スムージングバッファからの出力ビットレートはゼロである。

【0266】 次に、DVR MPEG-2 トランスポートストリームのレコーダモデルのパラメータについて説明する。Rmax という値は、AV ストリームファイルに対応する ClipInfo() において定義される TS\_recording\_rate によって与えられる。この値は、次式により算出される。

$$R_{\max} = \text{TS\_recording\_rate} \cdot 192/188$$

TS\_recording\_rate の値は、bytes/second を単位とする大きさである。

【0267】 入力トランスポートストリームが SESF トランスポートストリームの場合、Rpk は、AV ストリームファイルに対応する ClipInfo() において定義される TS\_rec

ording\_rate に等しくなければならない。入力トランスポートストリームが SESF トランスポートストリームでない場合、この値は MPEG-2 transport stream のデスクリプター、例えば maximum\_bitrate\_descriptor や partial\_transport\_stream\_descriptor など、において定義される値を参照しても良い。

【0268】 smoothing\_buffer\_size は、入力トランスポートストリームが SESF トランスポートストリームの場合、スムージングバッファの大きさはゼロである。入力トランスポートストリームが SESF トランスポートストリームでない場合、スムージングバッファの大きさは MPEG-2 transport stream のデスクリプター、例えば smoothing\_buffer\_descriptor、short\_smoothing\_buffer\_descriptor、partial\_transport\_stream\_descriptor などにおいて定義される値を参照しても良い。

【0269】 記録機 (レコーダ) および再生機 (プレーヤ) は、十分なサイズのバッファを用意しなければならない。デフォルトのバッファサイズは、1536 bytes である。

【0270】 次に、DVR MPEG-2 トランスポートストリームのプレーヤモデルについて説明する。図 8.4 は、DVR MPEG-2 トランスポートストリームのプレーヤモデルを示す図である。これは、再生プロセスを規定するための概念上のモデルである。DVR MPEG-2 トランスポートストリームは、このモデルに従う。

【0271】 2.7MHz X-tal 6.1 は、2.7MHz の周波数を発生する。2.7MHz 周波数の誤差範囲は、 $\pm 30$  ppm (27000000  $\pm 810$  Hz) でなければならない。arrival\_time\_clock\_counter 6.2 は、2.7MHz の周波数のパルスをカウントするバイナリカウンタである。Arrival\_time\_clock(i) は、時刻  $t(i)$  における Arrival\_time\_clock\_counter のカウント値である。

【0272】 smoothing\_buffer 6.4 において、Rmax は、スムージングバッファがフルでない時のスムージングバッファへのソースパケットの入力ビットレートである。スムージングバッファがフルである時、スムージングバッファへの入力ビットレートはゼロである。

【0273】 MPEG-2 トランスポートストリームの出力タイミングを説明するに、現在のソースパケットの arrival\_time\_stamp が arrival\_time\_clock(i) の LSB 30 ビットの値と等しい時、そのソースパケットのトランスポートパケットは、スムージングバッファから引き抜かれる。Rpk は、トランスポートパケットレートの瞬時的な最大値である。スムージングバッファは、アンダーフローしてはならない。

【0274】 DVR MPEG-2 トランスポートストリームのプレーヤモデルのパラメータについては、上述した DVR MPEG-2 トランスポートストリームのレコーダモデルのパラメータと同一である。

【0275】 図 8.5 は、Source packet のシンタクスを

示す図である。transport\_packet 0 は、ISO/IEC 13818-1 で規定される MPEG-2 トランスポートパケットである。図 8.5 に示した Source packet のシンタクス内の TP\_Extra\_header のシンタクスを図 8.6 に示す。図 8.6 に示した TP\_Extra\_header のシンタクスについて説明するに、copy\_permission\_indicator は、トランスポートパケットのペイロードのコピー制限を表す整数である。コピー制限は copy\_free、no more copy、copy once、または copy prohibited とすることができる。図 8.7 は、copy\_permission\_indicator の値と、それらによって指定されるモードの関係を示す。

【0.2.7.6】copy\_permission\_indicator は、すべてのトランスポートパケットに付加される。IEEE1394 デジタルインターフェースを使用して入力トランスポートストリームを記録する場合、copy\_permission\_indicator の値は、IEEE1394 isochronous packet header の中の EMI (Encryption Mode Indicator) の値に関連付けでも良い。IEEE1394 デジタルインターフェースを使用しないで入力トランスポートストリームを記録する場合、copy\_permission\_indicator の値は、トランスポートパケットの中に埋め込まれた CCI の値に関連付けでも良い。アナログ信号入力をセルフエンコードする場合、copy\_permission\_indicator の値は、アナログ信号の CGMS-A の値に関連付けでも良い。

【0.2.7.7】arrival\_time\_stamp は、次式で定義される。
$$arrival\_time\_stamp(k) = arrival\_time\_clock(k) \times 2^9$$
において、arrival\_time\_stamp によって指定される値を持つ整数値である。

【0.2.7.8】Clip AV ストリームの定義をするに、Clip AV ストリームは、上述したような定義がされる DVR MPEG-2 トランスポートストリームの構造を持たねばならない。arrival\_time\_clock(i) は、Clip AV ストリームの中で連続して増加しなければならない。Clip AV ストリームの中にシステムタイムベース (STC ベース) の不連続点が存在したとしても、その Clip AV ストリームの arrival\_time\_clock(i) は、連続して増加しなければならない。

【0.2.7.9】Clip AV ストリームの中の開始と終了の間の arrival\_time\_clock(i) の差分の最大値は、2.6 時間 でなければならない。この制限は、MPEG2 トランスポートストリームの中にシステムタイムベース (STC ベース) の不連続点が存在しない場合に、Clip AV ストリームの中で同じ値の PTS (Presentation Time Stamp) が決して現れないことを保証する。MPEG2 システムズ規格は、PTS のラップアラウンド周期を 233/90000 秒 (約 26.5 時間) と規定している。

【0.2.8.0】Bridge-Clip AV ストリームの定義をするに、Bridge-Clip AV ストリームは、上述したような定義がされる DVR MPEG-2 トランスポートストリームの構造を持たねばならない。Bridge-Clip AV ストリームは、1 つ

のアライバルタイムベースの不連続点を含まなければならない。アライバルタイムベースの不連続点の前後のトランスポートストリームは、後述する符号化の制限に従わなければならない。かつ後述する DVR-STD に従わなければならない。

【0.2.8.1】本実施の形態においては、編集における PlayItem 間のビデオとオーディオのシームレス接続をサポートする。PlayItem 間をシームレス接続にすることは、プレーヤ/レコーダに「データの連続供給」と「シームレスな復号処理」を保証する。「データの連続供給」とは、ファイルシステムが、デコーダにバッファのアンダーフローを起こさせる事のないように必要なビットレートでデータを供給する事を保証できることである。データのリアルタイム性を保証して、データをディスクから読み出すことができるように、データが十分な大きさの連続したブロック単位でストアされるようにする。

【0.2.8.2】「シームレスな復号処理」とは、プレーヤが、デコーダの再生出力にポーズやギャップを起こさせる事なく、ディスクに記録されたオーディオビデオデータを表示できることである。

【0.2.8.3】シームレス接続されている PlayItem が参照する AV ストリームについて説明する。先行する PlayItem と現在の PlayItem の接続が、シームレス表示できるように保証されているかどうかは、現在の PlayItem において定義されている connection\_condition フィールドから判断することができる。PlayItem 間のシームレス接続は、Bridge-Clip を使用する方法と使用しない方法がある。

【0.2.8.4】図 8.8 は、Bridge-Clip を使用する場合は、先行する PlayItem と現在の PlayItem の関係を示している。図 8.8 においては、プレーヤが読み出すストリームデータが、影をつけて示されている。図 8.8 に示した TS1 は、Clip1 (Clip AV ストリーム) の影を付けられたストリームデータと Bridge-Clip の RSPN\_arrival\_time\_discontinuity より前の影を付けられたストリームデータから成る。

【0.2.8.5】TS1 の Clip1 の影を付けられたストリームデータは、先行する PlayItem の IN\_time (図 8.8 において IN\_time1 で図示されている) に対応するプレゼンテーションユニットを復号する為に必要なストリームのアドレスから、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clip で参照されるソースパケットまでのストリームデータである。TS1 に含まれる Bridge-Clip の RSPN\_arrival\_time\_discontinuity より前の影を付けられたストリームデータは、Bridge-Clip の最初のソースパケットから、RSPN\_arrival\_time\_discontinuity で参照されるソースパケットの直前のソースパケットまでのストリームデータである。

【0.2.8.6】また、図 8.8 における TS2 は、Clip2 (Clip AV ストリーム) の影を付けられたストリームデータと Bridge-Clip の RSPN\_arrival\_time\_discontinuity 以後の影を付けられたストリームデータから成る。TS2 に含ま

れるBridge-ClipのRSPN\_arrival\_time\_discontinuity以後の影を付けられたストリームデータは、RSPN\_arrival\_time\_discontinuityで参照されるソースパケットから、Bridge-Clipの最後のソースパケットまでのストリームデータである。TS2のClip2の影を付けられたストリームデータは、RSPN\_enter\_to\_current\_Clipで参照されるソースパケットから、現在のPlayItemのOUT\_time(図88においてOUT\_time2で図示されている)に対応するプレゼンテーションユニットを復号する為に必要なストリームのアドレスまでのストリームデータである。

【0287】図89は、Bridge-Clipを使用しない場合の先行するPlayItemと現在のPlayItemの関係を示している。この場合、プレーヤが読み出すストリームデータは、影をつけて示されている。図89におけるTS1は、Clip1(Clip AVストリーム)の影を付けられたストリームデータから成る。TS1のClip1の影を付けられたストリームデータは、先行するPlayItemのIN\_time(図89においてIN\_time1で図示されている)に対応するプレゼンテーションユニットを復号する為に必要なストリームのアドレスから始まり、Clip1の最後のソースパケットまでのデータである。また、図89におけるTS2は、Clip2(Clip AVストリーム)の影を付けられたストリームデータから成る。

【0288】TS2のClip2の影を付けられたストリームデータは、Clip2の最初のソースパケットから始まり、現在のPlayItemのOUT\_time(図89においてOUT\_time2で図示されている)に対応するプレゼンテーションユニットを復号する為に必要なストリームのアドレスまでのストリームデータである。

【0289】図88と図89において、TS1とTS2は、ソースパケットの連続したストリームである。次に、TS1とTS2のストリーム規定と、それらの間の接続条件について考える。まず、シームレス接続のための符号化制限について考える。ドランスポートストリームの符号化構造の制限として、まず、TS1とTS2の中に含まれるプログラムの数は、1でなければならない。TS1とTS2の中に含まれるビデオストリームの数は、1でなければならない。TS1とTS2の中に含まれるオーディオストリームの数は、2以下でなければならない。TS1とTS2の中に含まれるオーディオストリームの数は、等しくなければならない。TS1および/またはTS2の中に、上記以外のエレメンタリーストリームまたはプライベートストリームが含まれていても良い。

【0290】ビデオビットストリームの制限について説明する。図90は、ピクチャの表示順序で示すシームレス接続の例を示す図である。接続点においてビデオストリームをシームレスに表示できるためには、OUT\_time1(Clip1のOUT\_time)の後とIN\_time2(Clip2のIN\_time)の前に表示される不必要なピクチャは、接続点付近のClipの部分的なストリームを再エンコードするプロセ

スにより、除去されなければならない。

【0291】図90に示したような場合において、BridgeSequenceを使用してシームレス接続を実現する例を、図91に示す。RSPN\_arrival\_time\_discontinuityより前のBridge-Clipのビデオストリームは、図90のClip1のOUT\_time1に対応するピクチャまでの符号化ビデオストリームから成る。そして、そのビデオストリームは先行するClip1のビデオストリームに接続され、1つの連続でMPEG2規格に従ったエレメンタリーストリームとなるように再エンコードされている。

【0292】同様にして、RSPN\_arrival\_time\_discontinuity以後のBridge-Clipのビデオストリームは、図90のClip2のIN\_time2に対応するピクチャ以後の符号化ビデオストリームから成る。そして、そのビデオストリームは、正しくデコード開始する事ができて、これに続くClip2のビデオストリームに接続され、1つの連続でMPEG2規格に従ったエレメンタリーストリームとなるように再エンコードされている。Bridge-Clipを作るためには、一般に、数枚のピクチャは再エンコードしなければならない。それ以外のピクチャはオリジナルのClipからコピーすることができる。

【0293】図90に示した例の場合にBridgeSequenceを使用しないでシームレス接続を実現する例を図92に示す。Clip1のビデオストリームは、図90のOUT\_time1に対応するピクチャまでの符号化ビデオストリームから成り、それは、1つの連続でMPEG2規格に従ったエレメンタリーストリームとなるように再エンコードされている。同様にして、Clip2のビデオストリームは、図90のClip2のIN\_time2に対応するピクチャ以後の符号化ビデオストリームから成り、それは、1つの連続でMPEG2規格に従ったエレメンタリーストリームとなるように再エンコードされている。

【0294】ビデオストリームの符号化制限について説明するに、まず、TS1とTS2のビデオストリームのフレームレートは、等しくなければならない。TS1のビデオストリームは、sequence\_end\_codeで終端しなければならない。TS2のビデオストリームは、Sequence Header、GOP Header、そしてI-ピクチャで開始しなければならない。TS2のビデオストリームは、クローズドGOPで開始しなければならない。

【0295】ビットストリームの中で定義されるビデオプレゼンテーションユニット(フレームまたはフィールド)は、接続点を挟んで連続でなければならない。接続点において、フレームまたはフィールドのギャップがあってはならない。接続点において、トップ/ボトムフィールドシーケンスは連続でなければならない。3-2ブルダウンを使用するエンコードの場合は、top\_field\_first および repeat\_first\_field フラグを書き換える必要があるかもしれない、またはフィールドギャップの発生を防ぐために局所的に再エンコードするようにし

ても良い。

【0296】オーディオビットストリームの符号化制限について説明するに、TS1とTS2のオーディオのサンプリング周波数は、同じでなければならない。TS1とTS2のオーディオの符号化方法（例、MPEG1レイヤ2、AC-3、SESLPCM、AAC）は、同じでなければならない。

【0297】次に、MPEG-2トランスポートストリームの符号化制限について説明するに、TS1のオーディオストリームの最後のオーディオフレームは、TS1の最後の表示ピクチャの表示終了時に等しい表示時刻を持つオーディオサンプルを含んでいなければならない。TS2のオーディオストリームの最初のオーディオフレームは、TS2の最初の表示ピクチャの表示開始時に等しい表示時刻を持つオーディオサンプルを含んでいなければならない。

【0298】接続点において、オーディオプレゼンテーションユニットのシーケンスにギャップがあつてはならない。図9-3に示すように、2オーディオフレーム区間未満のオーディオプレゼンテーションユニットの長さで定義されるオーバーラップがあつても良い。TS2のエレメンタリーストリームを伝送する最初のバケットは、ビデオバケットでなければならない。接続点におけるトランスポートストリームは、後述するDVR-STDに従わなくてはならない。

【0299】ClipおよびBridge-Clipの制限について説明するに、TS1とTS2は、それぞれの中にアライバルタイムベースの不連続点を含んではならない。

【0300】以下の制限は、Bridge-Clipを使用する場合にのみ適用される。TS1の最後のソースバケットとTS2の最初のソースバケットの接続点においてのみ、Bridge-Clip AVストリームは、ただ1つのアライバルタイムベースの不連続点を持つ。ClipInfo 0において定義されるRSPN\_arrival\_time\_discontinuityが、その不連続点のアドレスを示し、それはTS2の最初のソースバケットを参照するアドレスを示さなければならない。

【0301】BridgeSequenceInfo 0において定義されるRSPN\_exit\_from\_previous\_Clipによって参照されるソースバケットは、Clip1の中のどのソースバケットでも良い。それは、Aligned unitの境界である必要はない。BridgeSequenceInfo 0において定義されるRSPN\_enter\_to\_current\_Clipによって参照されるソースバケットは、Clip2の中のどのソースバケットでも良い。それは、Aligned unitの境界である必要はない。

【0302】PlayItemの制限について説明するに、先行するPlayItemのOUT\_time（図8-8、図8-9において示されるOUT\_time1）は、TS1の最後のビデオプレゼンテーションユニットの表示終了時刻を示さなければならない。現在のPlayItemのIN\_time（図8-8、図8-9において示されるIN\_time2）は、TS2の最初のビデオプレゼンテーションユニットの表示開始時刻を示さなければならない。

【0303】Bridge-Clipを使用する場合のデータロケーションの制限について、図9-4を参照して説明するに、シームレス接続は、ファイルシステムによってデータの連続供給が保証されるように作られなければならない。これは、Clip1（Clip AVストリームファイル）とClip2（Clip AVストリームファイル）に接続されるBridge-Clip AVストリームを、データロケーション規定を満たすように配置することによって行われなければならない。

- 10 【0304】RSPN\_exit\_from\_previous\_Clip以前のClip1（Clip AVストリームファイル）のストリーム部分が、ハーフフラグメント以上の連続領域に配置されているように、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clipが選択されなければならない。Bridge-Clip AVストリームのデータ長は、ハーフフラグメント以上の連続領域に配置されるように、選択されなければならない。RSPN\_enter\_to\_current\_Clip以後のClip2（Clip AVストリームファイル）のストリーム部分が、ハーフフラグメント以上の連続領域に配置されているように、RSPN\_enter\_to\_current\_Clipが
- 20 選択されなければならない。

【0305】Bridge-Clipを使用しないでシームレス接続する場合のデータロケーションの制限について、図9-5を参照して説明するに、シームレス接続は、ファイルシステムによってデータの連続供給が保証されるように作られなければならない。これは、Clip1（Clip AVストリームファイル）の最後の部分とClip2（Clip AVストリームファイル）の最初の部分を、データロケーション規定を満たすように配置することによって行われなければならない。

- 30 【0306】Clip1（Clip AVストリームファイル）の最後のストリーム部分が、ハーフフラグメント以上の連続領域に配置されていなければならない。Clip2（Clip AVストリームファイル）の最初のストリーム部分が、ハーフフラグメント以上の連続領域に配置されていなければならない。

【0307】所定のビットレートを持つデジタルAV信号が、ディスク上に断片化して記録されている場合、記録されたデジタルAV信号を所定のビットレートで記録媒体100から読み出せることを保証するために

40 は、1つの連続記録領域の大きさが次の条件を満たさなければならない。

$$S \times 8 / (S \times 8 / \text{Rud} + \text{Ts}) \geq \text{Rmax}$$

ここで、

S : 1つの連続記録領域の最小の大きさ [Byte]

Ts : 1つの記録領域から次の記録領域へのフルストロークのアクセス時間 [second]

Rud : 記録メディアからの読み出しビットレート [bit/second]

Rmax : AVストリームのビットレート [bit/second]

- 50 すなわち、ディスク上で、Sバイト以上にAVストリーム



のデータが連続して記録されるようにデータを配置しなければならない。

【0308】上記のハーフフラグメントの大きさが、S バイト以上となるようにデータを配置しなければならない。

【0309】次に、DVR-STDについて説明する。DVR-STDは、DVR-MPEG2トランスポートストリームの生成および検証の際におけるデコード処理をモデル化するための概念モデルである。また、DVR-STDは、上述したシームレス接続された2つのPlayItemによって参照されるAVストリームの生成および検証の際におけるデコード処理をモデル化するための概念モデルでもある。

【0310】DVR-STDモデルを図96に示す。図96に示したモデルには、DVR-MPEG2トランスポートストリームプレーヤモデルが構成要素として含まれている。n、T、Bn、MBn、EBn、TBsys、Bsys、Rxn、Rbxn、Rxsys、Dn、Dsys、OnおよびPn(k)の表記方法は、ISO/IEC13818-1のT-STDに定義されているものと同じである。すなわち、次の通りである。nは、エレメンタリーストリームのインデックス番号である。TBnは、エレメンタリーストリームnのトランスポートバッファである。

【0311】MBnは、エレメンタリーストリームnの多重バッファである。ビデオストリームについてのみ存在する。EBnは、エレメンタリーストリームnのエレメンタリーストリームバッファである。ビデオストリームについてのみ存在する。TBsysは、復号中のプログラムのシステム情報のための入力バッファである。Bsysは、復号中のプログラムのシステム情報のためのシステムターゲットデコーダ内のメインバッファである。Rxnは、データがTBnから取り除かれる伝送レートである。Rbxnは、PESパケットペイロードがMBnから取り除かれる伝送レートである。ビデオストリームについてのみ存在する。

【0312】Rxsysは、データがTBsysから取り除かれる伝送レートである。Dnは、エレメンタリーストリームnのデコーダである。Dsysは、復号中のプログラムのシステム情報に関するデコーダである。Onは、ビデオストリームnのre-ordering bufferである。Pn(k)は、エレメンタリーストリームnのk番目のプレゼンテーションユニットである。

【0313】DVR-STDのデコーディングプロセスについて説明する。単一のDVR-MPEG-2トランスポートストリームを再生している間は、トランスポートパケットをTB1、TBnまたはTBsysのバッファへ入力するタイミングは、ソースパケットのarrival\_time\_stampにより決定される。TB1、MB1、EB1、TBn、Bn、TBsysおよびBsysのバッファリング動作の規定は、ISO/IEC 13818-1に規定されているT-STDと同じである。復号動作と表示動作の規定もまた、ISO/IEC 13818-1に規定されているT-STDと同じである。

【0314】シームレス接続されたPlayItemを再生して

いる間のデコーディングプロセスについて説明する。ここでは、シームレス接続されたPlayItemによって参照される2つのAVストリームの再生について説明をすることにし、以後の説明では、上述した（例えば、図88に示した）TS1とTS2の再生について説明する。TS1は、先行するストリームであり、TS2は、現在のストリームである。

【0315】図97は、あるAVストリーム（TS1）からそれにシームレスに接続された次のAVストリーム（TS2）へと移る時のトランスポートパケットの入力、復号、表示のタイミングチャートを示す。所定のAVストリーム（TS1）からそれにシームレスに接続された次のAVストリーム（TS2）へと移る間には、TS2のアライバルタイムベースの時間軸（図97においてATC2で示される）は、TS1のアライバルタイムベースの時間軸（図97においてATC1で示される）と同じでない。

【0316】また、TS2のシステムタイムベースの時間軸（図97においてSTC2で示される）は、TS1のシステムタイムベースの時間軸（図97においてSTC1で示される）と同じでない。ビデオの表示は、シームレスに連続していることが要求される。オーディオのプレゼンテーションユニットの表示時間にはオーバーラップがあっても良い。

【0317】DVR-STDへの入力タイミングについて説明する。時刻T<sub>i</sub>までの時間、すなわち、TS1の最後のビデオパケットがDVR-STDのTB1へ入力終了するまでは、DVR-STDのTB1、TBnまたはTBsysのバッファへの入力タイミングは、TS1のソースパケットのarrival\_time\_stampによって決定される。

【0318】TS1の残りのパケットは、TS\_recording\_rate (TS1) のビットレートでDVR-STDのTBnまたはTBsysのバッファへ入力されなければならない。ここで、TS\_recording\_rate (TS1) は、Clip1に対応するClipInfo 0において定義されるTS\_recording\_rateの値である。TS1の最後のバイトがバッファへ入力する時刻は、時刻T<sub>i</sub>である。従って、時刻T<sub>i</sub>からT<sub>f</sub>までの区間では、ソースパケットのarrival\_time\_stampは無視される。

【0319】N1をTS1の最後のビデオパケットに続くTS1のトランスポートパケットのバイト数とすると、時刻T<sub>i</sub>乃至T<sub>f</sub>までの時間DT1は、N1バイトがTS\_recording\_rate (TS1) のビットレートで入力終了するために必要な時間であり、次式により算出される。

$$\Delta T1 = T_f - T_i = N1 / TS\_recording\_rate (TS1)$$

時刻T<sub>i</sub>乃至T<sub>f</sub>までの間は、RxnとRxsysの値は共に、TS\_recording\_rate (TS1) の値に変化する。このルール以外のバッファリング動作は、T-STDと同じである。

【0320】T<sub>i</sub>の時刻において、arrival\_time clock counterは、TS2の最初のソースパケットのarrival\_time\_stampの値にリセットされる。DVR-STDのTB1、TBnまたはTBsysのバッファへの入力タイミングは、TS2のソース

パケットのarrival\_time\_stampによって決定される。RX<sub>n</sub>とRX<sub>sys</sub>は共に、T-STDにおいて定義されている値に変化する。

【0.3.2.1】付加的なオーディオバッファリングおよびシステムデータバッファリングについて説明するに、オーディオデコーダとシステムデコーダは、時刻T<sub>1</sub>からT<sub>2</sub>までの区間の入力データを処理することができるように、T-STDで定義されるバッファ量に加えて付加的なバッファ量（約1秒分のデータ量）が必要である。

【0.3.2.2】ビデオのプレゼンテーションタイミングについて説明するに、ビデオプレゼンテーションユニットの表示は、接続点を通して、ギャップなしに連続でなければならない。ここで、STC1は、TS1のシステムタイムベースの時間軸（図9.7ではSTC1と図示されている）とし、STC2は、TS2のシステムタイムベースの時間軸（図9.7ではSTC2と図示されている。正確には、STC2は、TS2の最初のPCRがT-STDに入力した時刻から開始する。）とする。

【0.3.2.3】STC1とSTC2の間のオフセットは、次のように決定される。PTS<sub>1</sub><sup>1</sup>は、TS1の最後のビデオプレゼンテーションユニットに対応するSTC1上のPTSであり、PTS<sub>2</sub><sup>1</sup>は、TS2の最初のビデオプレゼンテーションユニットに対応するSTC2上のPTSであり、T<sub>1</sub>は、TS1の最後のビデオプレゼンテーションユニットの表示期間とすると、2つのシステムタイムベースの間のオフセットSTC\_deltaは、次式により算出される。

$$STC\_delta = PTS_{1,1}^{1} + T_1 - PTS_{2,1}^{1}$$

【0.3.2.4】オーディオのプレゼンテーションのタイミングについて説明するに、接続点において、オーディオプレゼンテーションユニットの表示タイミングのオーバーラップがあっても良く、それは0乃至2オーディオフレーム未満である（図9.7に図示されている'audio overlap'を参照）。どちらのオーディオサンプルを選択するかということと、オーディオプレゼンテーションユニットの表示を接続点の後の補正されたタイムベースに再同期することは、プレーヤ側により設定されることである。

【0.3.2.5】DVR-STDのシステムタイムクロックについて説明するに、時刻T<sub>1</sub>において、TS1の最後のオーディオプレゼンテーションユニットが表示される。システムタイムクロックは、時刻T<sub>1</sub>からT<sub>2</sub>の間にオーバーラップしていても良い。この区間では、DVR-STDは、システムタイムクロックを古いタイムベースの値（STC1）と新しいタイムベースの値（STC2）の間で切り替える。STC2の値は、次式により算出される。

$$STC2 = STC1 - STC\_delta$$

【0.3.2.6】バッファリングの連続性について説明する。STC1<sup>1</sup>は、TS1の最後のビデオパケットの最後のバイトがDVR-STDのTB1へ到着する時のシステムタイムベースSTC1上のSTCの値である。STC2<sup>1</sup>は、TS2の最初のビデオパケットの最初のバイトがDVR-STDのTB1へ到着する時のシステムタイムベースSTC2上のSTCの値である。STC2<sup>1</sup>は、STC1<sup>1</sup>の値をシステムタイムベースSTC2上の値に換算した値である。STC2<sup>1</sup>は、次式により算出される。

STC2<sup>1</sup> = STC1<sup>1</sup> - STC\_delta

【0.3.2.7】DVR-STDに従うために、次の2つの条件を満たす事が要求される。まず、TS2の最初のビデオパケットのTB1への到着タイミングは、次に示す不等式を満たさなければならない。そして、次に示す不等式を満たさなければならない。

$$STC2_{1,1}^{1} > STC2_{1,1}^{1} + \Delta T_1$$

この不等式が満たされるように、Clip.1および、または、Clip.2の部分的なストリームを再エンコードおよび、または、再多重化する必要がある場合は、その必要に応じて行われる。

【0.3.2.8】次に、STC1とSTC2を同じ時間軸上に換算したシステムタイムベースの時間軸上において、TS1からのビデオパケットの入力とそれに続くTS2からのビデオパケットの入力は、ビデオバッファをオーバーフローおよびアンダーフローさせてはならない。

【0.3.2.9】図9.8は、BridgeSequenceInfo()のシンタックスの別例を示す図である。図3.8のBridgeSequenceInfo()との違いは、BridgeClipInformationFileNameしか含まれないことである。

【0.3.3.0】図9.9は、図9.8のBridgeSequenceInfo()のシンタックスを使用する場合、2つのPlayItemが、シームレスに接続される時のBridge-Clipについて説明する図である。RSPN\_exit\_from\_previous\_Clipは、先行するPlayItemが参照するClip AVstream上のソースパケットのソースパケット番号であり、このソースパケットに続いてBridge-Clip AV streamファイルの最初のソースパケットが接続される。

【0.3.3.1】RSPN\_enter\_to\_current\_Clipは、現在のPlayItemが参照するClip AV stream上のソースパケットの番号であり、このソースパケットの前にBridge-Clip AV streamファイルの最後のソースパケットが接続される。図9.9に示すBridge-Clip AVストリームファイルにおいて、SPN\_ATC\_startは、Bridge-Clip AVストリームファイルの中で新しいアライバルタイムベースの時間軸が開始するソースパケットのソースパケット番号を示す。

【0.3.3.2】Bridge-Clip AVストリームファイルは1個のアライバルタイムベースの不連続点を持つ。図中で2番目のSPN\_ATC\_startは、図3.7のRSPN\_arrival\_time\_discontinuityと同じ意味を持つ。

【0.3.3.3】図9.8のBridgeSequenceInfo()のシンタックスを使用する場合、RSPN\_exit\_from\_previous\_ClipとRSPN\_enter\_to\_current\_Clipは、Bridge-Clip AVストリームファイルに対応するClip Informationファイルの中に

ストアされる。また、SPN\_ATC\_startもまたClip Informationファイルの中にストアされる。

【0334】図100は、BridgeSequenceInfoが、図98のシNTAXSの場合のClip InformationファイルのシNTAXSを示す図である。SequenceInfo\_start\_addressは、Clip Informationファイルの先頭のバイトからの相対バイト数を単位として、SequenceInfo()の先頭アドレスを示す。相対バイト数はゼロからカウントされる。

【0335】図101は、図100のClip InformationファイルのClipInfo()のシNTAXSを示す図である。Clip\_stream\_typeは、そのClipのAVストリームファイルがClip AVストリームファイルであるか、それともBridge-Clip AVストリームファイルであるかを示す。Clip\_stream\_typeがBridge-Clip AVストリームファイルを示す場合、次のシNTAXSフィールドが続く。

【0336】previous\_Clip\_Information\_file\_nameは、そのBridge-Clip AVストリームファイルの前に接続されるClipのClip Informationファイル名を示す。RSPN\_exit\_from\_previous\_Clipは、previous\_Clip\_Information\_file\_nameで示されるClip AVストリームファイル上のソースパケットのソースパケット番号であり、そのソースパケットに続いてBridge-Clip AVストリームファイルの最初のソースパケットが接続される。そのソースパケット番号は、Clip AVストリームファイルの最初のソースパケットからゼロを初期値としてカウントされる値である。

【0337】current\_Clip\_Information\_file\_nameは、そのBridge-Clip AVストリームファイルの後ろに接続されるClipのClip Informationファイル名を示す。RSPN\_enter\_to\_current\_Clipは、current\_Clip\_Information\_file\_nameで示されるClip AVストリームファイル上のソースパケットのソースパケット番号であり、そのソースパケットの前にBridge-Clip AVストリームファイルの最後のソースパケットが接続される。そのソースパケット番号は、Clip AVストリームファイルの最初のソースパケットからゼロを初期値としてカウントされる値である。

【0338】図102は、図100のClip InformationファイルのSequenceInfo()のシNTAXSを示す。num\_of\_ATC\_sequencesは、AVストリームファイルの中にあるATC-sequenceの数を示す。ATC-sequenceは、アライバルタイムベースの不連続点を含まないソースパケット列である。Bridge-Clipの場合、この値は2である。

【0339】SPN\_ATC\_start[atc\_id]は、AVストリームファイル上でatc\_idによって指されるアライバルタイムベースが開始するアドレスを示す。SPN\_ATC\_start[atc\_id]は、ソースパケット番号を単位とする大きさであり、AVストリームファイルの最初のソースパケットからゼロを初期値としてカウントされる。

【0340】図103は、Bridge-Sequenceによって参

照されるClip AVストリームファイルのストリームデータを部分的に消去した場合のデータベースの変更について説明する図である。図103(A)のBefore Editingで示ように、Clip1とClip2がBridge-Clipで接続されていて、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clip=X、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clip=Yであるとする。

【0341】この時、Clip1の斜線で示すZ1個のソースパケットのストリームデータ部分、およびClip2の斜線で示すZ2個のソースパケットのストリームデータ部分を消去するとする。その結果、図103(B)のAfter Editingで示すように、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clip=X-Z1、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clip=Y-Z2に値が変更される。

【0342】BridgeSequenceに関係のあるデータベースのシNTAXSを図98と図101のように変更することにより、AVストリーム中のデータアドレスを示すところのソースパケット番号についての情報(データベースのシNTAXS中で、RSPNで始まるフィールド)がPlayListのレイヤからなくなり、ソースパケット番号の情報はすべてClipのレイヤで記述されることになる。

【0343】これにより、AVストリーム中のデータアドレスの値に変更が必要になった場合(例えばAVストリームファイルのデータを部分的に消去した時にこれが必要になる)も、Clipインフォメーションファイルだけをデータ管理すれば良いので、データベースの管理が容易になるメリットがある。

【0344】図104は、Real PlayListの作成について説明するフローチャートである。図1の記録再生装置1のブロック図を参照しながら説明する。ステップS10において、制御部23はClip AVストリームを記録する。ステップS11において、制御部23は、上記Clipの全ての再生可能範囲をカバーするPlayItemからなるPlayList0を作成する。Clipの中にSTC不連続点があり、PlayList0が2つ以上のPlayItemからなる場合、PlayItem間のconnection\_conditionもまた決定される。

【0345】ステップS12において、制御部23は、UIAppInfoPlayList0を作成する。ステップS13において、制御部23は、PlayListMarkを作成する。ステップS14において、制御部23は、MakersPrivateDataを作成する。ステップS15において、制御部23は、Real PlayListファイルを記録する。このようにして、新規にClip AVストリームを記録する毎に、1つのReal PlayListファイルが作られる。

【0346】図105は、ブリッジシーケンスを持つVirtual PlayListの作成について説明するフローチャートである。ステップS20において、ユーザーインターフェースを通して、ディスクに記録されている1つのReal PlayListの再生が指定される。そして、そのReal PlayListの再生範囲の中から、ユーザーインターフェースを通して、IN点とOUT点で示される再生区間が指定され

る。

【0347】ステップS2.1において、制御部23は、ユーザによる再生範囲の指定操作がすべて終了したか否かを判断し、終了していると判断した場合、ステップS2.2に進み、終了していないと判断した場合、ステップS2.0に戻り、それ以降の処理が繰り返される。

【0348】ステップS2.2において、連続して再生される2つのPlayItem間の接続状態(connection condition)を、ユーザがユーザインタフェースを通して決定するか、または制御部23が決定する。ステップS2.3において、制御部23は、シームレス接続されるPlayItemのためのブリッジシーケンスを作成する。ステップS2.4において、制御部23は、Virtual Playlistファイルを作成し、記録する。

【0349】図106は、ステップS2.3における詳細な処理を説明するフローチャートである。ステップS3.1において、制御部23は、時間的に前側に表示されるPlayItemのOUT点側のAVストリームの再エンコードおよび再多重化を行う。ステップS3.2において、制御部23は、上記PlayItemに続いて表示されるPlayItemのIN点側のAVストリームの再エンコードおよび再多重化を行う。

【0350】ステップS3.3において、制御部23は、データの連続供給のためのデータアロケーション条件を満たすように、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clipの値を決定する。すなわち、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clip以前のClip AVストリームファイルのストリーム部分が、記録媒体上で前述のハーフフラグメント以上の連続領域に配置されているように、RSPN\_exit\_from\_previous\_Clipが選択されなければならない(図9.1、図9.4を参照)。

【0351】ステップS3.4において、制御部23は、データの連続供給のためのデータアロケーション条件を満たすように、RSPN\_enter\_to\_current\_Clipの値を決定する。すなわち、RSPN\_enter\_to\_current\_Clip以後のClip AVストリームファイルのストリーム部分が、記録媒体100上で前述のハーフフラグメント以上の連続領域に配置されているように、RSPN\_enter\_to\_current\_Clipが選択されなければならない(図9.1、図9.4を参照)。

【0352】ステップS3.5において、制御部23は、データの連続供給のためのデータアロケーション条件を満たすように、Bridge-Clip AVストリームファイルを作成する。すなわち、ステップS3.1とステップS3.2の処理で作成されたデータの量が、前述のハーフフラグメント以上のサイズ未満である場合、オリジナルのClipからデータがコピーされてBridge-Clipが作成される(図9.1、図9.4を参照)。

【0353】ステップS3.3、S3.4、S3.5の各処理は、時系列に説明しているが、これらの処理はお互いが

関係するので、順不同もしくは同時に処理が行われても良い。

【0354】ステップS3.6において、制御部23は、ブリッジシーケンスのデータベースを作成する。ステップS3.7において、制御部23は、Bridge-Clip AVストリームファイルおよびそのClipインフォメーションファイルを記録する。このようにして、ディスクに記録されているReal Playlistの再生範囲の中から、ユーザにより1つ以上のPlayItemが選択され、2つのPlayItem間がシームレス接続できるためのブリッジシーケンスが作成され、1つ以上のPlayItemがグループ化されたものを、1つのVirtual Playlistファイルとして記録される。

【0355】図107は、Playlistの再生について説明するフローチャートである。ステップS4.1において、制御部23は、Info.dvr、Clip Information file、Playlist fileおよびサムネールファイルの情報を取得し、ディスクに記録されているPlaylistの一覧を示すGUI画面を作成し、ユーザインタフェースを通して、GUIに表示する。

【0356】ステップS4.2において、制御部23は、それぞれのPlaylistのUIAppInfoPlaylistQに基づいて、Playlistを説明する情報をGUI画面に提示する。ステップS4.3において、ユーザインタフェースを通して、GUI画面上からユーザが1つのPlaylistの再生を指示する。ステップS4.4において、制御部23は、現在のPlayItemのSTC-sequence\_idとIN\_timeのPTSから、IN\_timeより時間的に前で最も近いエントリーポイントのあるソースパケット番号を取得する。

【0357】ステップS4.5において、制御部23は、上記エントリーポイントのあるソースパケット番号からAVストリームのデータを読み出し、デコードへ供給する。ステップS4.6において、現在のPlayItemの時間的に前のPlayItemがあった場合、制御部23は、前のPlayItemと現在のPlayItemとの表示の接続処理をconnection\_conditionに従って行う。PlayItemがシームレス接続される場合、DVR-STDのデコード方法に基づいてAVストリームをデコードする。

【0358】ステップS4.7において、制御部23は、AVデコーダ27にIN\_timeのPTSのピクチャから表示を開始するように指示する。ステップS4.8において、制御部23は、AVデコーダ27にAVストリームのデコードを続けるように指示する。ステップS4.9において、制御部23は、現在表示の画像が、OUT\_timeのPTSの画像か否かを判断し、OUT\_timeのPTSの画像ではないと判断された場合、ステップS5.0に進み、画像が表示された後、ステップS4.8に戻り、それ以降の処理が繰り返される。

【0359】一方、ステップS4.9において、現在表示の画像が、OUT\_timeのPTSの画像であると判断された場合、ステップS5.1へ進む。ステップS5.1において、

制御部 2 3 は、現在の PlayItem が PlayList の中で最後の PlayItem か否かを判断し、最後の PlayItem ではないと判断された場合、ステップ S 4 4 に戻り、それ以降の処理が繰り返され、最後の PlayItem であると判断された場合、PlayList の再生を終了する。

【0360】このようにして、ユーザにより再生指示された 1 つの PlayList ファイルの再生が行なわれる。

【0361】このようなシNTAX、データ構造、規則に基づく事により、記録媒体に記録されているデータの内容、再生情報などを適切に管理することができ、もって、ユーザが再生時に適切に記録媒体に記録されているデータの内容を確認したり、所望のデータを簡便に再生できるようにすることができる。

【0362】上述した一連の処理は、ハードウェアにより実行させることもできるが、ソフトウェアにより実行させることもできる。一連の処理をソフトウェアにより実行させる場合には、そのソフトウェアを構成するプログラムが専用のハードウェアに組み込まれているコンピュータ、または、各種のプログラムをインストールすることで、各種の機能を実行することが可能で、例えば汎用のパーソナルコンピュータなどに、記録媒体からインストールされる。

【0363】図 108 は、汎用のパーソナルコンピュータの内部構成例を示す図である。パーソナルコンピュータの CPU (Central Processing Unit) 201 は、ROM (Read Only Memory) 202 に記憶されているプログラムに従って各種の処理を実行する。RAM (Random Access Memory) 203 には、CPU 201 が各種の処理を実行する上において必要なデータやプログラムなどが適宜記憶される。入出力インタフェース 205 は、キーボードやマウスから構成される入力部 206 が接続され、入力部 206 に入力された信号を CPU 201 に出力する。また、入出力インタフェース 205 には、ディスプレイやスピーカなどから構成される出力部 207 も接続されている。

【0364】さらに、入出力インタフェース 205 には、ハードディスクなどから構成される記憶部 208、および、インターネットなどのネットワークを介して他の装置とデータの授受を行う通信部 209 も接続されている。ドライブ 210 は、磁気ディスク 221、光ディスク 222、光磁気ディスク 223、半導体メモリ 224 などの記録媒体からデータを読み出したり、データを書き込んだりするときに用いられる。

【0365】この記録媒体は、図 108 に示すように、コンピュータとは別に、ユーザにプログラムを提供するために配布される、プログラムが記録されている磁気ディスク 221 (フロッピディスクを含む)、光ディスク 222 (CD-ROM (Compact Disk-Read Only Memory)、DVD (Digital Versatile Disk) を含む)、光磁気ディスク 223 (MD (Mini-Disk) を含む)、若しくは半導体メモリ 224 などよりなるパッケージメディアにより構

成されるだけでなく、コンピュータに予め組み込まれた状態でユーザに提供される、プログラムが記憶されている ROM 202 や記憶部 208 が含まれるハードディスクなどで構成される。

【0366】なお、本明細書において、媒体により提供されるプログラムを記述するステップは、記載された順序に従って、時系列的に行われる処理は勿論、必ずしも時系列的に処理されなくとも、並列的あるいは個別に実行される処理をも含むものである。

【0367】また、本明細書において、システムとは、複数の装置により構成される装置全体を表すものである。

【0368】

【発明の効果】以上の如く、本発明の情報処理装置および方法、並びにプログラムによれば、第 1 の AV ストリームから第 2 の AV ストリームへ連続的に再生されるように指示された場合、第 1 の AV ストリームの所定の部分と第 2 の AV ストリームの所定の部分から構成され、第 1 の AV ストリームから第 2 の AV ストリームに再生が切り換えられるとき再生される第 3 の AV ストリームを生成するとともに、第 3 の AV ストリームに関連する情報として、第 1 の AV ストリームから第 3 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第 1 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、第 3 の AV ストリームから第 2 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第 2 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を生成するようにしたので、別々に記録された AV ストリームの連続性を保つように再生できる。

【0369】また、本発明の第 2 の情報処理装置および方法、並びにプログラムによれば、第 1 の AV ストリーム、第 2 の AV ストリーム、または、第 3 の AV ストリームを記録媒体から読み出し、第 3 の AV ストリームに関連する情報として、第 1 の AV ストリームから第 3 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第 1 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報と、第 3 の AV ストリームから第 2 の AV ストリームに再生が切り替わるタイミングにおける第 2 の AV ストリームのソースパケットのアドレスの情報から構成されるアドレス情報を記録媒体から読み出し、読み出された第 3 の AV ストリームに関連する情報に基づいて第 1 の AV ストリームから第 3 の AV ストリームへ再生を切り替え、第 3 の AV ストリームから第 2 の AV ストリームへ再生を切り替えて再生するようにしたので、別々に記録された AV ストリームの連続性を保つように再生できる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明を適用した記録再生装置の一実施の形態の構成を示す図である。

【図 2】記録再生装置 1 により記録媒体に記録されるデ



ータのフォーマットについて説明する図である。

【図 3】 Real PlaylistとVirtual Playlistについて説明する図である。

【図 4】 Real Playlistの作成について説明する図である。

【図 5】 Real Playlistの削除について説明する図である。

【図 6】 アセンブル編集について説明する図である。

【図 7】 Virtual Playlistにサブパスを設ける場合について説明する図である。

【図 8】 Playlistの再生順序の変更について説明する図である。

【図 9】 Playlist上のマークとClip上のマークについて説明する図である。

【図 10】 メニューサムネイルについて説明する図である。

【図 11】 Playlistに付加されるマークについて説明する図である。

【図 12】 クリップに付加されるマークについて説明する図である。

【図 13】 Playlist、Clip、サムネイルファイルの関係について説明する図である。

【図 14】 ディレクトリ構造について説明する図である。

【図 15】 info.dvrのシンタックスを示す図である。

【図 16】 DVR volumeのシンタックスを示す図である。

【図 17】 Resume volumeのシンタックスを示す図である。

【図 18】 UIAppInfoVolumeのシンタックスを示す図である。

【図 19】 Character set valueのテーブルを示す図である。

【図 20】 TableOfPlaylistのシンタックスを示す図である。

【図 21】 TableOfPlaylistの他のシンタックスを示す図である。

【図 22】 MakersPrivateDataのシンタックスを示す図である。

【図 23】 xxxxx.rplsとyyyyy.vplsのシンタックスを示す図である。

【図 24】 Playlistについて説明する図である。

【図 25】 Playlistのシンタックスを示す図である。

【図 26】 Playlist\_typeのテーブルを示す図である。

【図 27】 UIAppInfoPlaylistのシンタックスを示す図である。

【図 28】 図 27 に示したUIAppInfoPlaylistのシンタックス内のフラグについて説明する図である。

【図 29】 PlayItemについて説明する図である。

【図 30】 PlayItemについて説明する図である。

【図 31】 PlayItemについて説明する図である。

【図 32】 PlayItemのシンタックスを示す図である。

【図 33】 IN\_timeについて説明する図である。

【図 34】 OUT\_timeについて説明する図である。

【図 35】 Connection\_Conditionのテーブルを示す図である。

【図 36】 Connection\_Conditionについて説明する図である。

【図 37】 BridgeSequenceInfoを説明する図である。

【図 38】 BridgeSequenceInfoのシンタックスを示す図である。

10 【図 39】 SubPlayItemについて説明する図である。

【図 40】 SubPlayItemのシンタックスを示す図である。

【図 41】 SubPath\_typeのテーブルを示す図である。

【図 42】 PlaylistMarkのシンタックスを示す図である。

【図 43】 Mark\_typeのテーブルを示す図である。

【図 44】 Mark\_time\_stampを説明する図である。

【図 45】 zzzzz.clipのシンタックスを示す図である。

【図 46】 ClipInfoのシンタックスを示す図である。

【図 47】 Clip\_stream\_typeのテーブルを示す図である。

20 【図 48】 offset\_SPNについて説明する図である。

【図 49】 offset\_SPNについて説明する図である。

【図 50】 STC 区間について説明する図である。

【図 51】 STC\_Infoについて説明する図である。

【図 52】 STC\_Infoのシンタックスを示す図である。

【図 53】 ProgramInfoを説明する図である。

【図 54】 ProgramInfoのシンタックスを示す図である。

【図 55】 VideoCondngInfoのシンタックスを示す図である。

【図 56】 Video\_formatのテーブルを示す図である。

30 【図 57】 frame\_rateのテーブルを示す図である。

【図 58】 display\_aspect\_ratioのテーブルを示す図である。

【図 59】 AudioCondngInfoのシンタックスを示す図である。

【図 60】 audio\_codingのテーブルを示す図である。

【図 61】 audio\_component\_typeのテーブルを示す図である。

【図 62】 sampling\_frequencyのテーブルを示す図である。

40 【図 63】 CPIについて説明する図である。

【図 64】 CPIについて説明する図である。

【図 65】 CPIのシンタックスを示す図である。

【図 66】 CPI\_typeのテーブルを示す図である。

【図 67】 ビデオEP\_mapについて説明する図である。

【図 68】 EP\_mapについて説明する図である。

【図 69】 EP\_mapについて説明する図である。

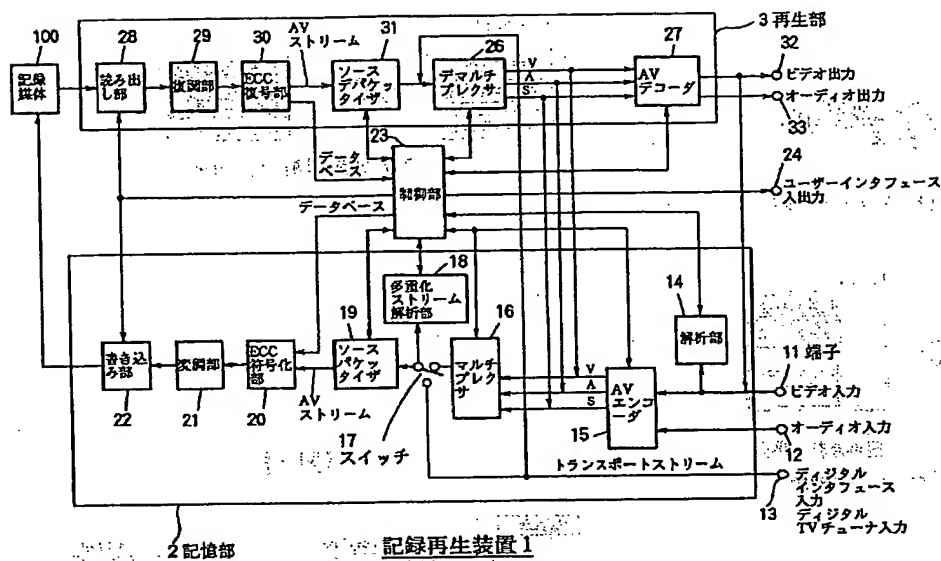
【図 70】 EP\_mapのシンタックスを示す図である。

【図 71】 EP\_type\_valuesのテーブルを示す図である。

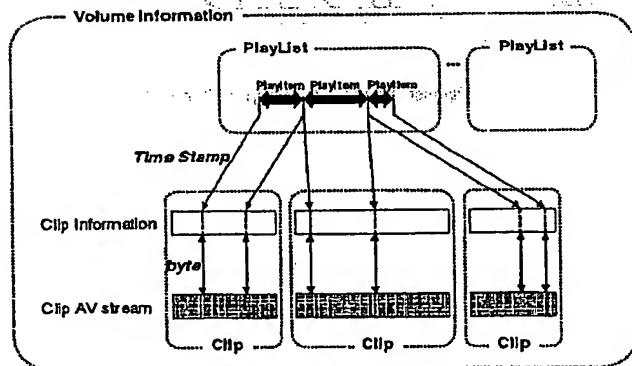
50 【図 72】 EP\_map\_for\_one\_stream\_PIDのシンタックスを示す図である。



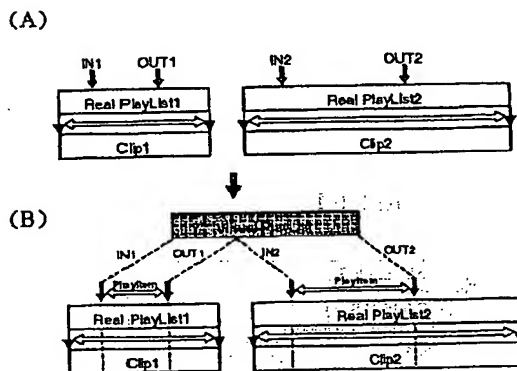
【図1】



【図2】

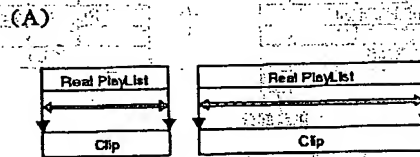


【図6】

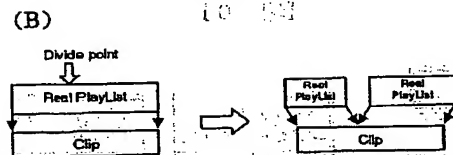


アセンブル編集の例

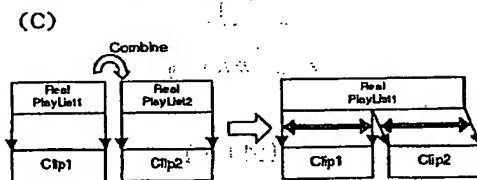
【図4】



Real Playlist のクリエイトの例



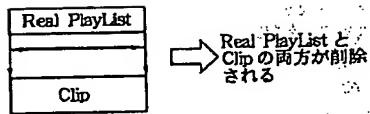
Real Playlist のディバイドの例



Real Playlist のコンバインの例

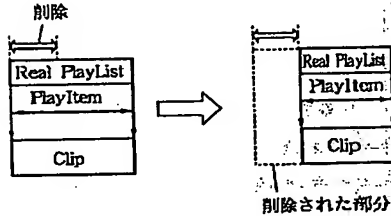
【図 5】

(A)



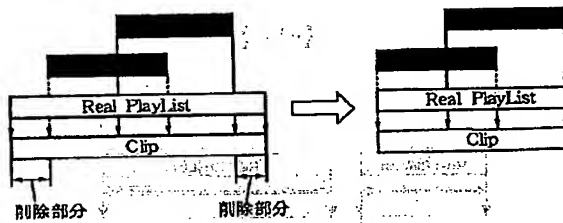
Real Playlist 全体のデリートの例

(B)



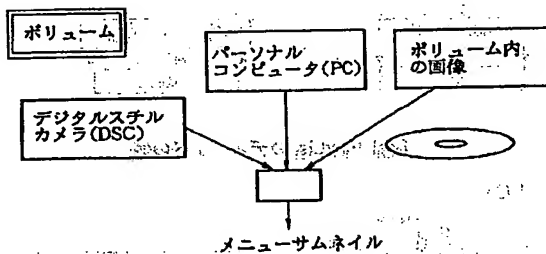
Real Playlist の部分的なデリートの例

(C)

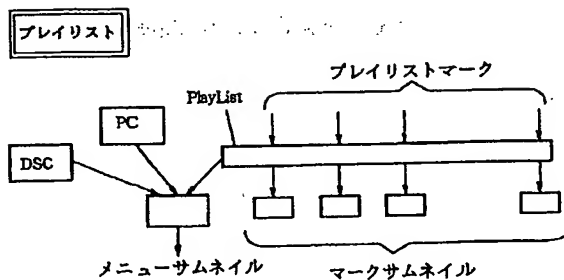


Real Playlist のミニマイズの例

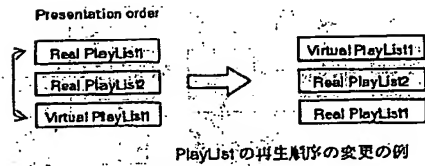
【図 10】



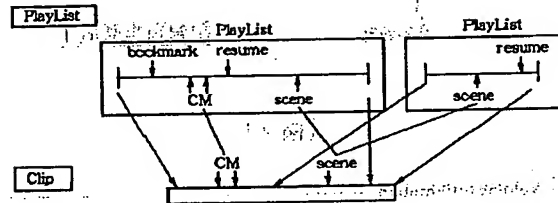
【図 11】



【図 8】



【図 9】



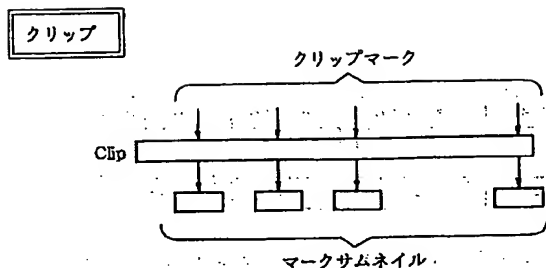
Playlist 上のマークと Clip 上のマーク

【図 19】

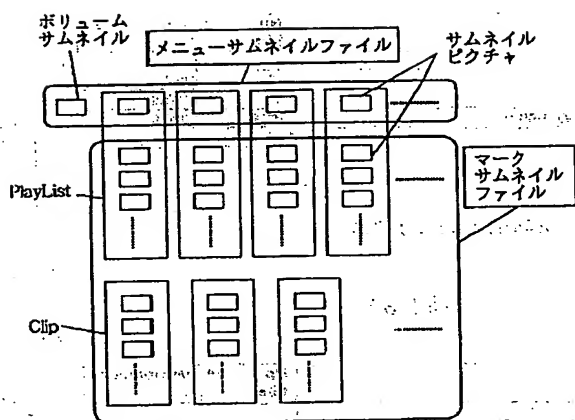
Value	Character coding
0x00	Reserved
0x01	ISO/IEC 646 (ASCII)
0x02	ISO/IEC 10646-1 (Unicode)
0x03-0xf	Reserved

Character set value

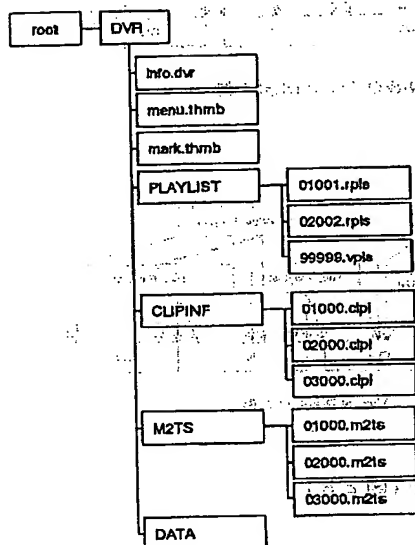
【図12】



【図13】



【図14】



【図15】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
Info.dvr {		
TableOfPlayLists Start address	32	uimsbf
MakerPrivateData Start address	32	uimsbf
reserved	192	bsbf
DVRVolume()		
for(i=0; i<N1; i++){		
padding word	16	bsbf
}		
TableOfPlayLists()		
for(i=0; i<N2; i++){		
padding word	16	bsbf
}		
MakerPrivateData()		
}		

Info.dvr のシンタクス

【図16】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
DVRVolume() {		
version number	8*4	bsbf
length	32	uimsbf
ResumeVolume()		
UAppInfoVolume()		
}		

DVR Volume のシンタクス

【図2'6】

Playlist type	Meaning
0	AV記録のための Playlist この Playlist に参照されるすべての Clip は、一つ以上のビデオストリームを含まなければならない。
1	オーディオ記録のための Playlist この Playlist に参照されるすべての Clip は、一つ以上のオーディオストリームを含まなければならない、そしてビデオストリームを含んではならない。
2-255	reserved

Playlist\_type



【図17】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
ResumeVolume() {		
reserved	15	bslbf
valid flag	1	bslbf
resume Playlist name	8*10	bslbf
}		

ResumeVolume のシンタックス

【図18】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
UIAppInfoVolume 0 {		
character set	8	bslbf
name length	8	uimsbf
Volume name	8*256	bslbf
reserved	15	bslbf
Volume protect flag	1	bslbf
PIN	8*4	bslbf
ref thumbnail index	16	uimsbf
reserved for future use	256	bslbf
}		

UIAppInfoVolume のシンタックス

【図20】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
TableOfPlayLists() {		
version number	8*4	bslbf
length	32	uimsbf
number of PlayLists	16	uimsbf
for (i=0; i<number of PlayLists; i++) {		
Playlist file name	8*10	bslbf
}		
}		

TableOfPlayLists のシンタックス

【図21】

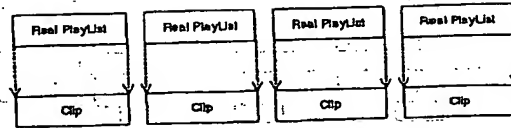
TableOfPlayLists - シンタックス (4.2.3.2 の別案)

Syntax	No. of bits	Mnemonics
TableOfPlayLists() {		
version number	8*4	bslbf
length	32	uimsbf
number of PlayLists	16	uimsbf
for (i=0; i<number of PlayLists; i++) {		
Playlist file name	8*10	bslbf
UIAppInfoPlaylist()		
}		
}		

TableOfPlayLists の別シンタックス

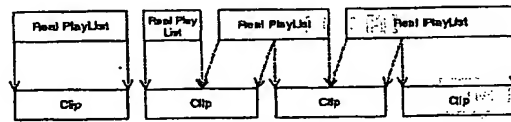
【図24】

(A)



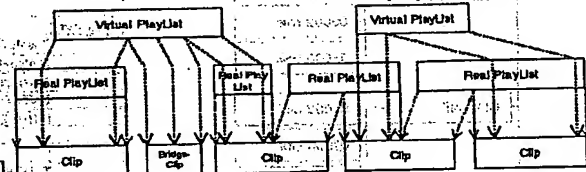
初めて AV ストリームが Clip として記録された時の Real Playlist の例

(B)



編集後の Real Playlist の例

(C)



Virtual Playlist の例

【図28】

(A)

write_protect_flag	Meaning
0b	その Playlist を自由に消去しても良い。
1b	write_protect_flag を除いてその Playlist の内容は、消去および変更されるべきではない。

write\_protect\_flag

(B)

is_played_flag	Meaning
0b	その Playlist は、記録されてから一度も再生されたことがない。
1b	Playlist は、記録されてから一度は再生された。

is\_played\_flag

(C)

archive	Meaning
00b	何も情報が定義されていない。
01b	オリジナル
10b	コピー
11b	reserved

archive

【図22】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
MakersPrivateData() {		
version number	8*4	bslbf
length	32	ulmsbf
if (length != 0) {		
mpd blocks start address	32	ulmsbf
number of maker entries	16	ulmsbf
mpd block size	16	ulmsbf
number of mpd blocks	16	ulmsbf
reserved	16	bslbf
for (i=0; i<number of maker entries; i++) {		
maker ID	16	ulmsbf
maker model code	16	ulmsbf
start mpd block number	16	ulmsbf
reserved	16	bslbf
mpd length	32	ulmsbf
}		
stuffing bytes	8*2*L1	bslbf
for (i=0; i<number of mpd blocks; i++) {		
mpd_block	mpd_block_size*1024*8	
}		
}		

MakersPrivateData のシNTAX

【図23】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
xxxxx.rpls / yyyyy.vpls {		
PlaylistMark Start address	32	ulmsbf
MakerPrivateData Start address	32	ulmsbf
reserved	192	bslbf
Playlist() {		
for (i=0; i<N1; i++) {		
padding word	16	bslbf
}		
PlaylistMark() {		
for (i=0; i<N2; i++) {		
padding word	16	bslbf
}		
MakerPrivateData() {		
}		
}		

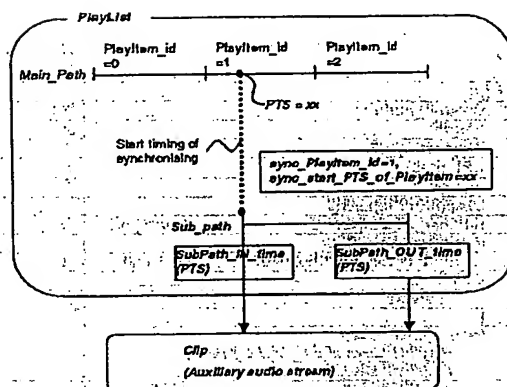
xxxxx.rpls と yyyyy.vpls のシNTAX

【図32】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
PlayItem() {		
Clip information file name	8*10	bslbf
reserved	24	bslbf
STC sequence id	8	ulmsbf
IN time	32	ulmsbf
OUT time	32	ulmsbf
reserved	14	bslbf
connection condition	2	bslbf
if (<Virtual Playlist>) {		
if (connection condition == '10') {		
BridgeSequenceInfo()		
}		
}		
}		

PlayItem のシNTAX

【図39】



【図41】

SubPath_type	Meaning
0x00	Auxiliary audio stream path
0x01 - 0xff	reserved

SubPath\_type

【図25】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
Playlist() {		
version number	8*4	bslbf
length	32	uimsbf
Playlist type	8	uimsbf
CPI type	1	bslbf
reserved	7	bslbf
UIAppinfoPlaylist() {		
number of PlayItems // main path	16	uimsbf
if (<Virtual Playlist>) {		
number of SubPlayItems // sub path	16	uimsbf
} else {		
reserved	16	bslbf
} for (PlayItem id=0; PlayItem id<number of PlayItems; PlayItem id++) {		
PlayItem() // main path		
} if (<Virtual Playlist>) {		
if (CPI type==0 && Playlist type==0) {		
for (i=0; i<number of SubPlayItems; i++)		
SubPlayItem() // sub path		
}		
}		
}		

Playlistのシンタクス

【図27】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
UIAppinfoPlaylist2() {		
character set	8	bslbf
name length	8	uimsbf
Playlist name	8*256	bslbf
reserved	8	bslbf
record time and date	4*14	bslbf
reserved	8	bslbf
duration	4*8	bslbf
valid period	4*8	bslbf
maker id	16	uimsbf
maker code	16	uimsbf
reserved	11	bslbf
playback control flag	1	bslbf
write protect flag	1	bslbf
is played flag	1	bslbf
archive	2	bslbf
ref thumbnail index	16	uimsbf
reserved for future use	256	bslbf
}		

UIAppinfoPlaylistのシンタクス

【図33】

CPI type in the Playlist()	Semantics of IN_time
EP_map type	IN_time は、PlayItem の中で最初のプレゼンテーションユニットに対応する 33 ビット長の PTS の上位 32 ビットを示さなければならない。かつ、IN_time は、time_uni の精度に丸めて表さなければならない。IN_time は、次に示す等式により計算される。
TU_map type	

$$IN\_time = TU\_start\_time \% 2^{32}$$

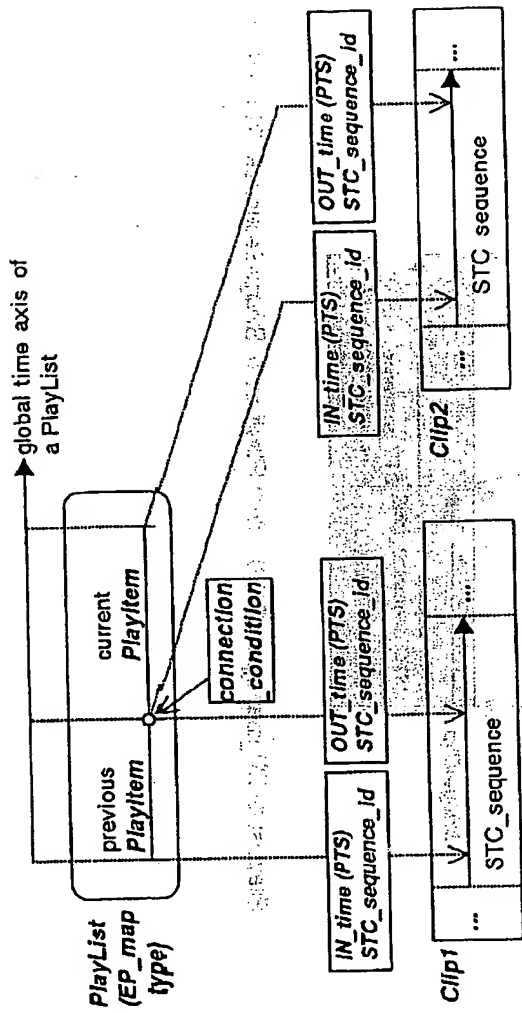
IN\_time

【図47】

Clip_stream type	meaning
0	Clip AV ストリーム
1	Bridge-Clip AV ストリーム
2-255	Reserved

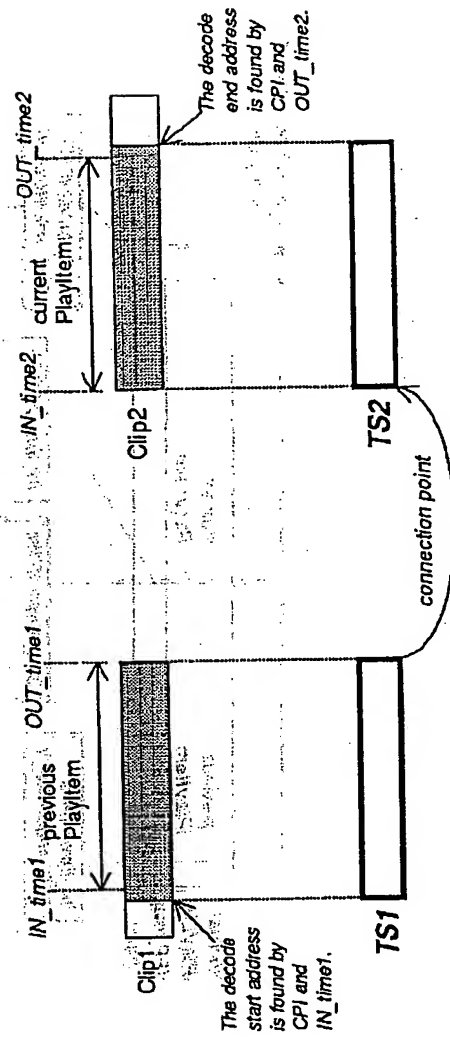
Clip\_stream\_type

【図 29】

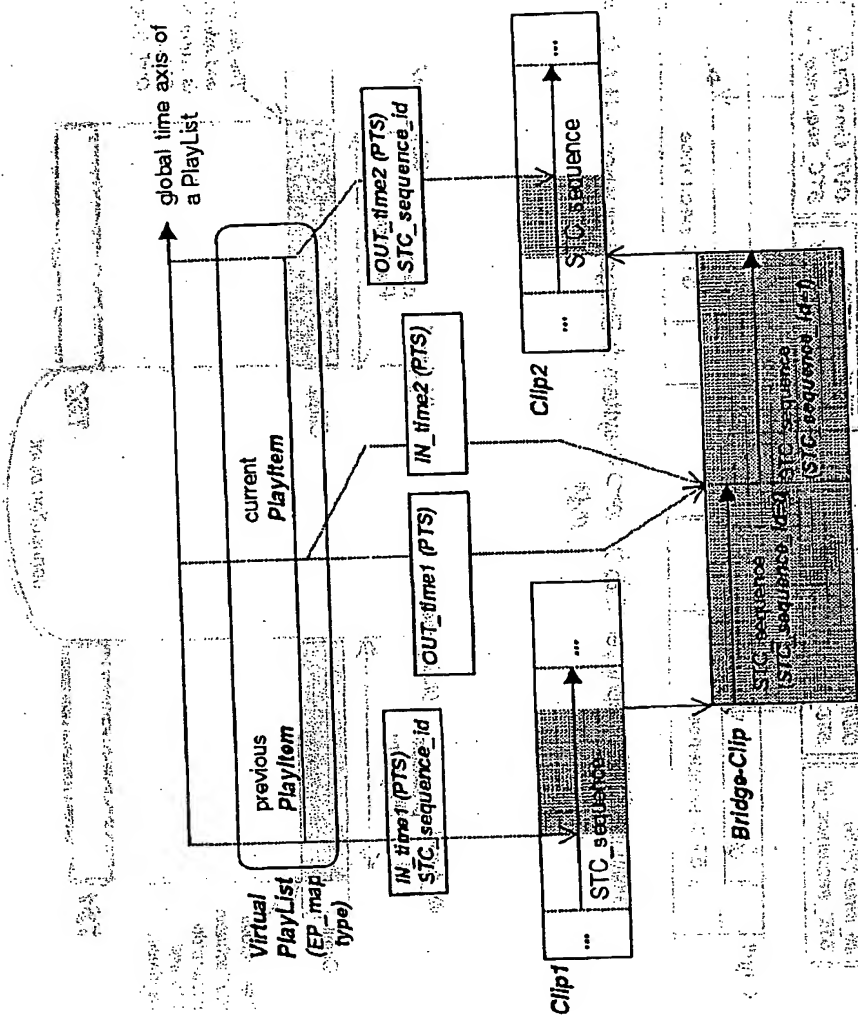


PlayList が EP\_map type であり、かつ PlayItem が BridgeSequence を持たない時の例

【図 89】



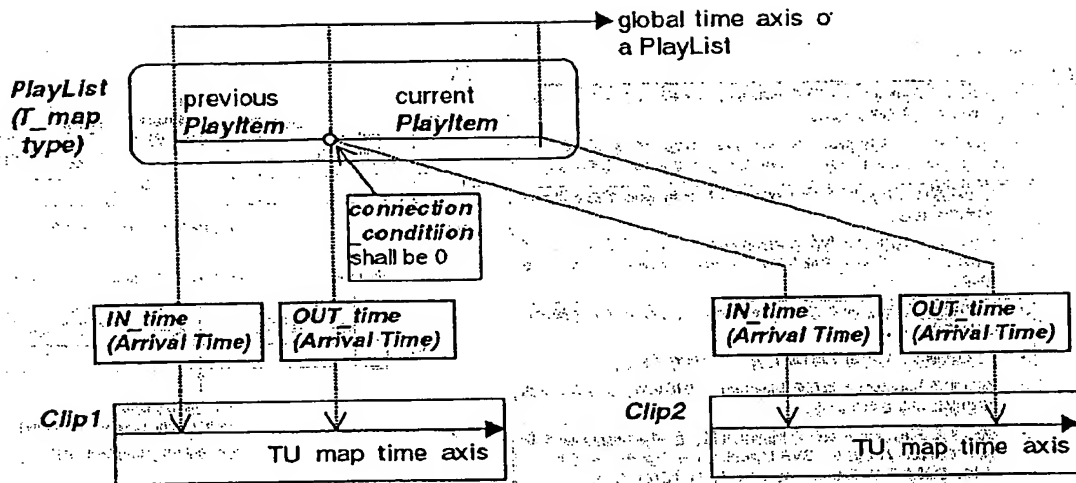
【図 30】



Playlist が EP\_map type であり、かつ PlayItem が BridgeSequence を持つ時の例



【図 31】



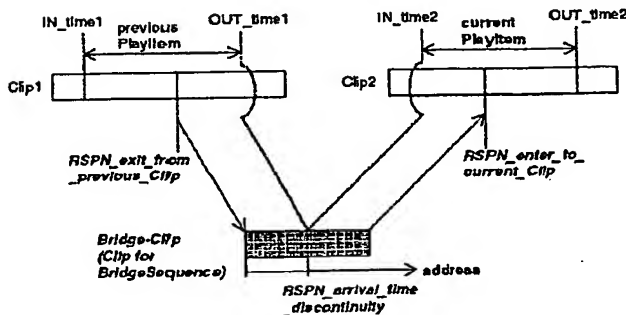
Playlist が TU\_map type である時の例

【図 34】

CPI_type in the Playlist()	Semantics of OUT_time
EP_map type	OUT_time は、次に示す等式によって計算される Presentation_end_TS の値の上位 32 ビットを示さなければならない。 $Presentation\_end\_TS = PTS\_out + AU\_duration$ ここで、 PTS_out は、PlayItem の中で最後のプレゼンテーションユニットに対応する 33 ビット長の PTS である。 AU_duration は、最後のプレゼンテーションユニットの 90kHz 単位の表示期間である。
TU_map type	OUT_time は、TU_map_time_axis 上の時刻でなければならない。かつ、OUT_time は、time_unit の精度に丸めて表さなければならない。 OUT_time は、次に示す等式により計算される。 $OUT\_time = TU\_start\_time \% 2^{22}$

OUT\_time

【図 37】



【図 6.6】

CPI_type	Meaning
0	EP_map type
1	TU_map type

CPI\_type の意味

【図 44】

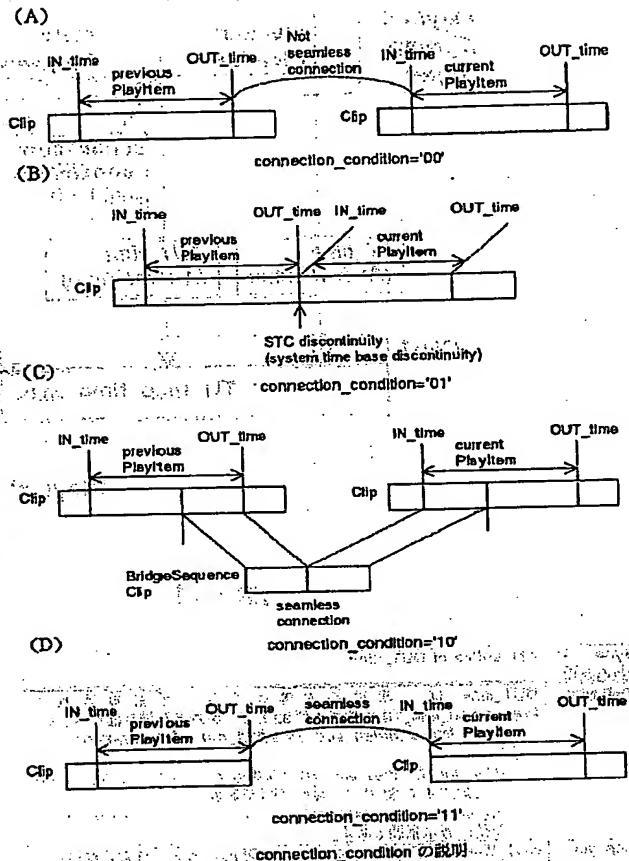
CPI_type in the Playlist()	Semantics of mark_time_stamp
EP_map type	mark_time_stamp は、マークで参照されるプレゼンテーションユニットに対応する 33 ビット長の PTS の上位 32 ビットを示さなければならない。
TU_map type	mark_time_stamp は、TU_map_time_axis 上の時刻でなければならない。かつ、mark_time_stamp は、time_unit の精度に丸めて表さなければならない。mark_time_stamp は、次に示す等式により計算される。 $mark\_time\_stamp = TU\_start\_time \% 2^{22}$

mark\_time\_stamp

【図35】

connection condition	meaning
00	<ul style="list-style-type: none"> <li>先行する PlayItem と現在の PlayItem の接続は、シームレス再生の保証がなされていない。</li> <li>PlayList の CPI_type が TU_map type である場合、connection_condition は、この値をセットされなければならない。</li> </ul>
01	<ul style="list-style-type: none"> <li>この状態は、PlayList の CPI_type が EP_map type である場合にだけ許される。</li> <li>先行する PlayItem と現在の PlayItem は、システムタイムベース (STC ベース) の不連続点があるために分割されていることを表す。</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>この状態は、PlayList の CPI_type が EP_map type である場合にだけ許される。</li> <li>この状態は、Virtual PlayList に対してだけ許される。</li> <li>先行する PlayItem と現在の PlayItem との接続は、シームレス再生の保証がなされている。</li> <li>先行する PlayItem と現在の PlayItem は、BridgeSequence を使用して接続されており、DVR MPEG-2 トランスポートストリームは、後述する DVR-STD に従っていないなければならない。</li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>この状態は、PlayList の CPI_type が EP_map type である場合にだけ許される。</li> <li>先行する PlayItem と現在の PlayItem は、シームレス再生の保証がなされている。</li> <li>先行する PlayItem と現在の PlayItem は、BridgeSequence を使用しないで接続されており、DVR MPEG-2 トランスポートストリームは、後述する DVR-STD に従っていないなければならない。</li> </ul>

【図36】



connection\_condition

connection\_condition の説明

【図38】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
BridgeSequenceInfo {		
Bridge Clip information file name	8*10	bsbf
RSPN exit from previous Clip	32	uimbf
RSPN enter to current Clip	32	uimbf
}		

BridgeSequenceInfo のシンタックス

【図40】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
SubPlayItem() {		
Clip information file name	8*10	bslbf
SubPath type	8	bslbf
sync PlayItem id	8	ulmsbf
sync start PTS of PlayItem	32	ulmsbf
SubPath IN time	32	ulmsbf
SubPath OUT time	32	ulmsbf
}		

SubPlayItemのシンタクス

【図42】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
PlaylistMark() {		
version number	8*4	bslbf
length	32	ulmsbf
number of Playlist marks	16	ulmsbf
for (i=0; i < number of Playlist marks; i++) {		
reserved	8	bslbf
mark type	8	bslbf
mark time stamp	32	ulmsbf
PlayItem id	8	ulmsbf
reserved	24	ulmsbf
character set	8	bslbf
name length	8	ulmsbf
mark name	8*256	bslbf
ref thumbnail index	16	ulmsbf
}		
}		

PlaylistMarkのシンタクス

【図43】

Mark type	Meaning	Comments
0x00	resume-mark	再生リジュームポイント。PlaylistMark()において定義される再生リジュームポイントの数は、0または1でなければならない。(注)
0x01	book-mark	Playlistの再生エンドリーポイント。このマークは、ユーザがセットすることができ、例えば、お気に入りのシーンの開始点を指定するマークに使う。
0x02	skip-mark	スキップマークポイント。このポイントからプログラムの最後まで、プレーヤーはプログラムをスキップする。PlaylistMark()において定義されるスキップマークポイントの数は、0または1でなければならない。
0x03 - 0xFF	reserved	
0x90 - 0xFF	reserved	Reserved for ClipMark()

mark\_type

【図62】

sampling frequency	Meaning
0	48 kHz
1	44.1 kHz
2	32 kHz
3-254	reserved
255	No information

sampling\_frequency

【図56】

video_format	Meaning
0	480i
1	576i
2	480p (including 640x480p for mpeg)
3	1080i
4	720p
5	1080p
6-254	reserved
255	No information

video\_format

【図 45】

Syntax	No. of bits	Mnemonic
22222.cpl {		
STC Info Start address	32	ulmsbf
ProgramInfo Start address	32	ulmsbf
CPI Start address	32	ulmsbf
ClipMark Start address	32	ulmsbf
MakerPrivateData Start address	32	ulmsbf
reserved	56	bsbf
ClipInfo {		
for(i=0; i<N1; i++)		
padding word	16	bsbf
STC Info {		
for(i=0; i<N2; i++)		
padding word	16	bsbf
ProgramInfo {		
for(i=0; i<N3; i++)		
padding word	16	bsbf
CPI {		
for(i=0; i<N4; i++)		
padding word	16	bsbf
ClipMark {		
for(i=0; i<N5; i++)		
padding word	16	bsbf
MakerPrivateData {		

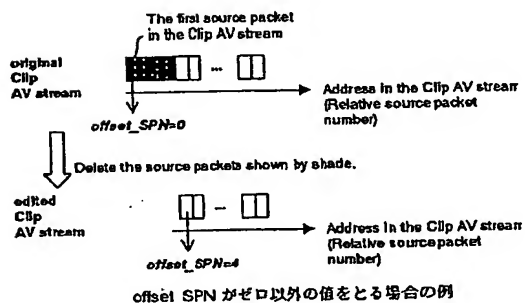
22222.cpl のシンタックス

【図 46】

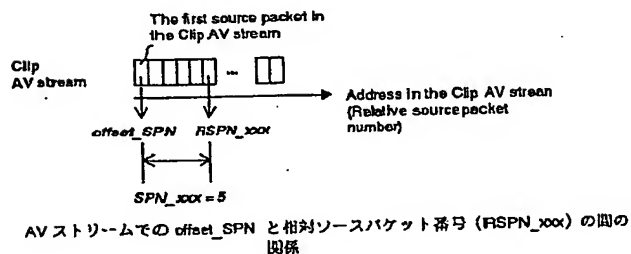
Syntax	No. of bits	Mnemonic
ClipInfo {		
version number	8*4	bsbf
length	32	ulmsbf
Clip stream type	8	bsbf
offset SPN	32	ulmsbf
TS recording rate	24	ulmsbf
reserved	8	bsbf
record time and date	4*14	bsbf
reserved	8	bsbf
duration	4*8	bsbf
reserved	7	bsbf
time controlled flag	1	bsbf
TS average rate	24	ulmsbf
if (Clip stream type=1) // Bridge-Clip AV stream		
REPN arrival time discontinuity	32	ulmsbf
else reserved	32	bsbf
reserved for system use	144	bsbf
reserved	11	bsbf
is format identifier valid	1	bsbf
is original network ID valid	1	bsbf
is transport stream ID valid	1	bsbf
is service ID valid	1	bsbf
is country code valid	1	bsbf
format identifier	32	bsbf
original network ID	16	ulmsbf
transport stream ID	16	ulmsbf
service ID	16	ulmsbf
country code	24*8	bsbf
stream format name	16*8	bsbf
reserved for future use	256	bsbf

ClipInfo のシンタックス

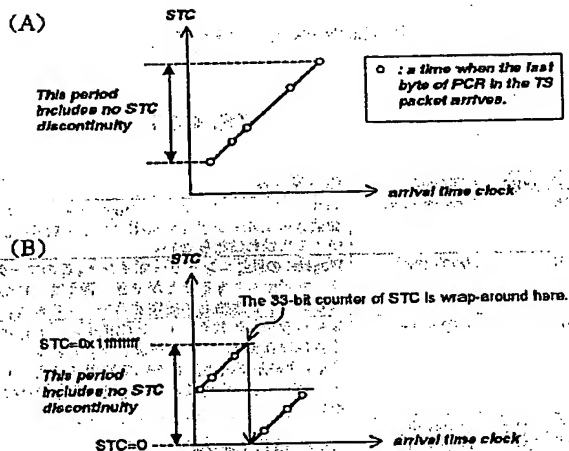
【図 48】



【図 49】



【図 50】

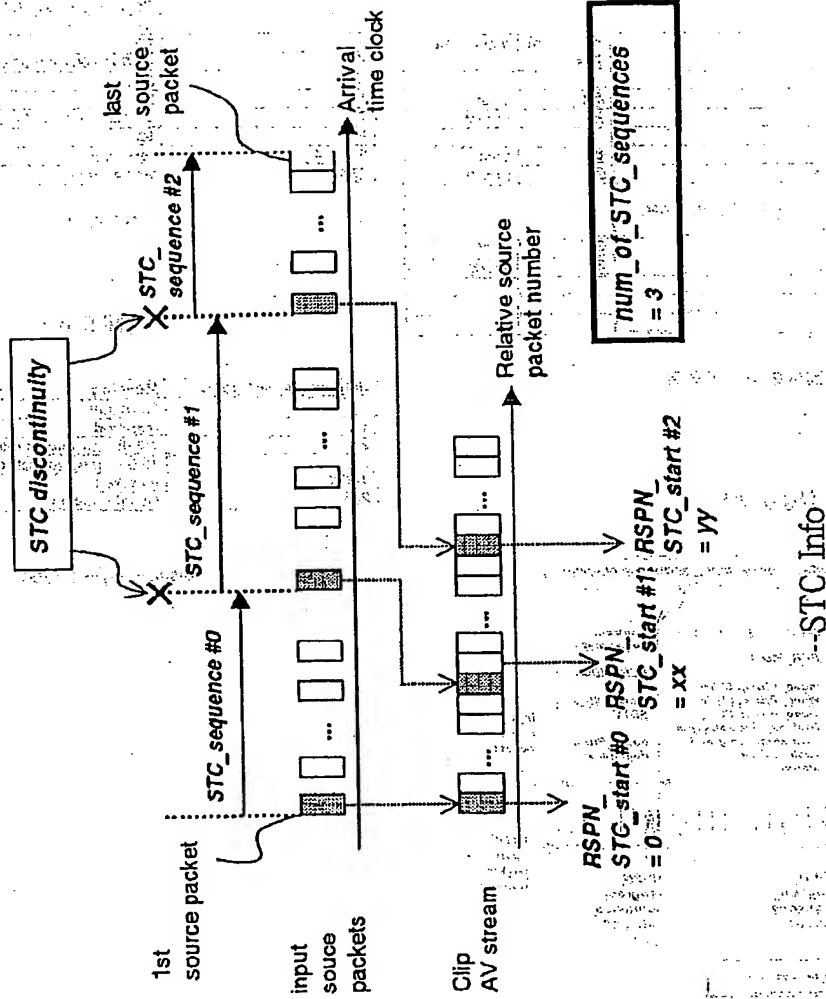


【図 61】

audio component type	Meaning
0	single mono channel
1	dual mono channel
2	stereo (2-channel)
3	multi-lingual, multi-channel
4	surround sound
5	audio description for the visually impaired
6	audio for the hard of hearing
7-254	reserved
255	No information

audio\_component\_type

【図51】



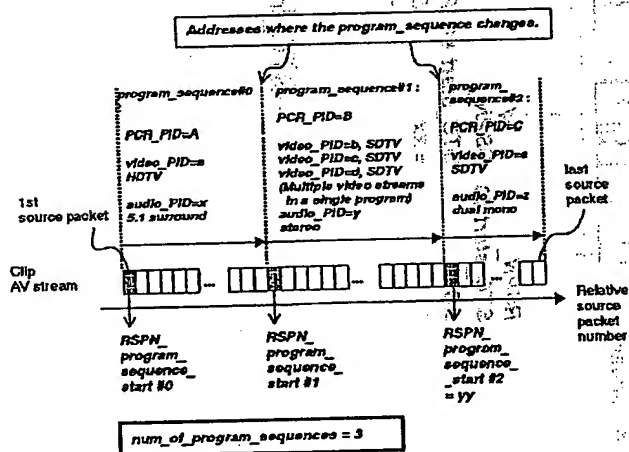


【図52】

Syntax	No. bits	of	Mnemonics
STC_Info {			
version number	8:4		bslbf
length	32		uimstf
if (length != 0) {			
reserved	8:		bslbf
num of STC sequences	8:		uimstf
for (STC_sequence_id=0;			
STC_sequence_id < num_of_STC_sequences;			
STC_sequence_id++) {			
reserved	32		bslbf
RSPN STC start	32		uimstf
}			
}			

STC\_Infoのシンタクス

【図53】



ProgramInfoの例

【図57】

frame_rate	Meaning
0	forbidden
1	24 000/1001 (23.976...)
2	24
3	25
4	30 000/1001 (29.97...)
5	30
6	50
7	60 000/1001 (59.94...)
8	60
9-254	reserved
255	No Information

frame\_rate

【図58】

display_aspect_ratio	Meaning
0	forbidden
1	reserved
2	4:3 display aspect ratio
3	16:9 display aspect ratio
4-254	reserved
255	No Information

display\_aspect\_ratio

【図55】

Syntax	No. bits	of	Mnemonics
VideoCodingInfo {			
video format	8		uimstf
frame rate	8		uimstf
display aspect ratio	8		uimstf
reserved	8		bslbf
}			

VideoCodingInfoのシンタクス

【図 54】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
ProgramInfo {		
version number	8*4	bslbf
length	32	uimsbf
if (length != 0) {		
reserved	8	bslbf
number of program sequences	8	uimsbf
for (i=0; i<number of program sequences; i++) {		
RSPN program sequence start	32	uimsbf
reserved	48	bslbf
PCR PID	16	bslbf
number of videos	8	uimsbf
number of audios	8	uimsbf
for (k=0; k<number of videos; k++) {		
video stream PID	16	bslbf
VideoCodingInfo()		
}		
for (k=0; k<number of audios; k++) {		
audio stream PID	16	bslbf
AudioCodingInfo()		
}		
}		
}		

ProgramInfo のシンタクス

【図 59】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
AudioCodingInfo {		
audio coding	8	uimsbf
audio component type	8	uimsbf
sampling frequency	8	uimsbf
reserved	8	bslbf
}		

AudioCodingInfo のシンタクス

【図 60】

audio coding	Meaning
0	MPEG-1 audio layer I or II
1	Dolby AC-3 audio
2	MPEG-2 AAC
3	MPEG-2 multi-channel audio, backward compatible to MPEG-1
4	SESF LPCM audio
5-254	reserved
255	No information

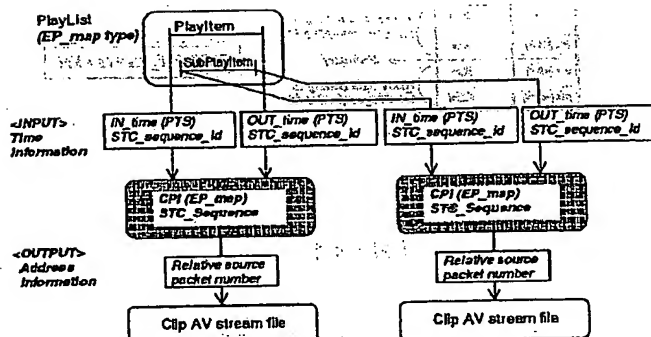
audio coding

【図 71】

EP type	Meaning
0	video
1	audio
2-15	reserved

EP\_type Values

【図 63】

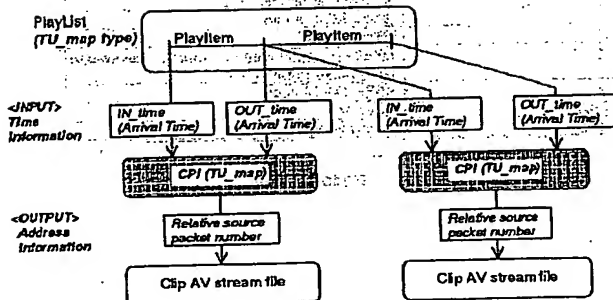


【図 80】

Thumbnail picture format	Meaning
0x00	MPEG-2 Video I-picture
0x01	DCF (restricted JPEG)
0x02	PNG
0x03-0xFF	reserved

thumbnail\_picture\_format

【図 64】

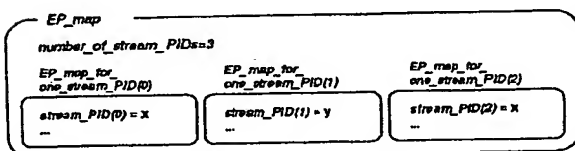
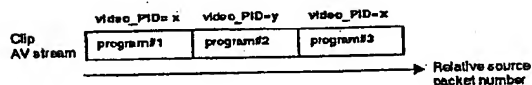


【図 65】

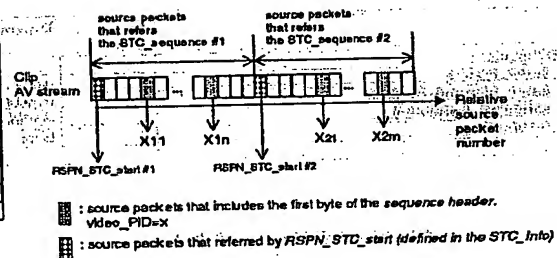
Syntax	No. bits	Mnemonics
<b>CPI()</b>		
version number	8+4	bslbf
length	32	uimsbf
reserved	15	bslbf
CPI type	1	bslbf
if (CPI type == 0)		
EP map()		
else		
TU map()		

CPIのシンタックス

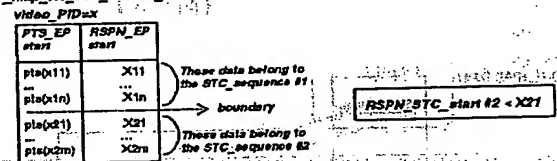
【図 69】



【図 68】



EP\_map\_for\_one\_stream\_PID

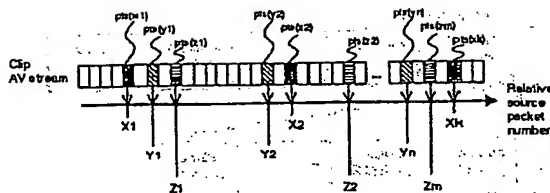


【図 72】

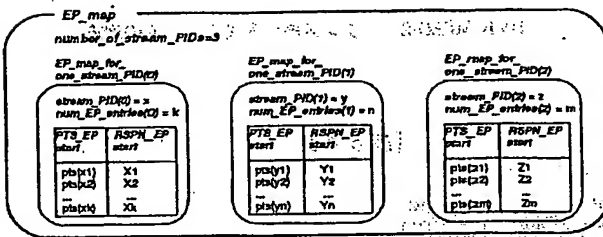
Syntax	No. bits	Mnemonics
<b>EP_map_for_one_stream_PID(N)</b>		
for (i=0; i<N; i++) {		
PTS_EP_start	32	uimsbf
RSPN_EP_start	32	uimsbf
}		

EP\_map\_for\_one\_stream\_PIDのシンタックス

【図67】

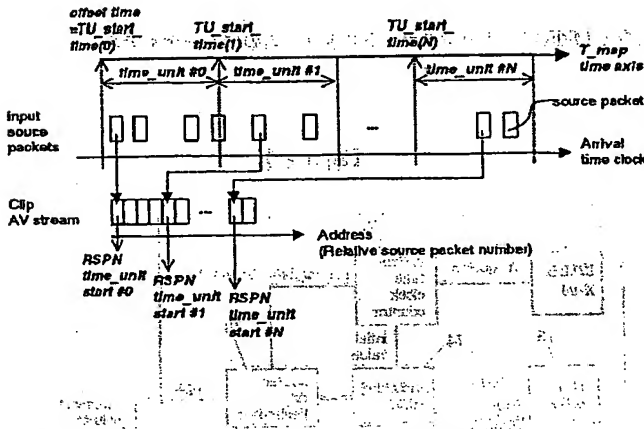


- : source packets that include the first byte of the sequence header, video\_PID=x
- : source packets that include the first byte of the sequence header, video\_PID=y
- : source packets that include the first byte of the sequence header, video\_PID=z



ビデオのEP\_mapの例

【図73】



【図74】

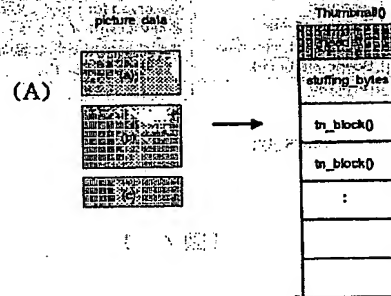
Syntax	No. of bits	Mnemonics
TU_map{		
offset_time	32	bsbf
time_unit_size	32	uimbsf
number_of_time_unit_entries	32	uimbsf
for (k=0; k<number_of_time_unit_entries; k++)		
RSPN_time_unit_start	32	uimbsf
}		

TU\_mapのシンタクス

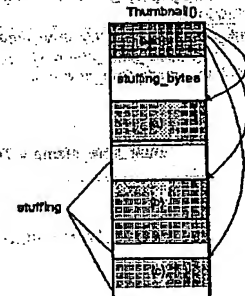
【図70】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
EP_map{		
reserved	12	bsbf
EP_type	4	uimbsf
number_of_stream_PIDs	16	uimbsf
for (k=0; k<number_of_stream_PIDs; k++){		
stream_PID(k)	16	bsbf
num_EP_entries(k)	32	uimbsf
EP_map_for_one_stream_PID_start_address(k)	32	uimbsf
}		
for (i=0; i<X; i++){		
padding_word	16	bsbf
}		
for (k=0; k<number_of_stream_PIDs; k++){		
EP_map_for_one_stream_PID(num_EP_entries(k))		
for (l=0; l<Y; l++){		
padding_word	16	bsbf
}		
}		

【図81】



(B)



【図87】

copy_permission indicator	meaning
00	copy free
01	no more copy
10	copy once
11	copy prohibited

copy permission indicator table

【図 75】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
ClipMark() {		
version number	8*4	bslbf
length	32	uimsbf
number of Clip marks	16	uimsbf
for(i=0; i < number of Clip marks; i++) {		
reserved	8	bslbf
mark type	8	bslbf
mark time stamp	32	uimsbf
STC sequence id	8	uimsbf
reserved	24	bslbf
character set	8	bslbf
name-length	8	uimsbf
mark name	8*256	bslbf
ref_thumbnail_index	16	uimsbf
}		

ClipMark のシンタックス

【図 76】

Mark type	Meaning	Comments
0x00 - 0x0F	reserved	Reserved for PlaylistMark()
0x10	Event-start mark	番組の開始ポイントを示すマーク点。
0x11	Local event-start mark	番組の中の局所的な場面を示すマーク点。
0x12	Scene-start mark	シーンチェンジポイントを示すマーク。
0x13 - 0xFF	reserved	

mark\_type

【図 77】

CPI_type in the CPI()	Semantics of mark_time_stamp
EP_map type	mark_time_stamp は、マークで参照されるプレゼンテーションユニットに対応する 33 ビット長の PTS の上位 32 ビットを示さなければならない。
TU_map type	mark_time_stamp は、TU_map_time_axis 上の時刻でなければならない。かつ、mark_time_stamp は、time_unit の精度に丸めて表さなければならない。mark_time_stamp は、次に示す等式により計算される。

$$\text{mark\_time\_stamp} = \text{TU\_start\_time} \% 2^{32}$$

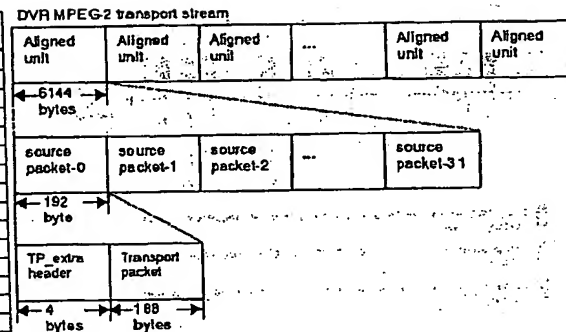
mark\_time\_stamp

【図 85】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
source packet() {		
TP extra header()		
transport packet()		

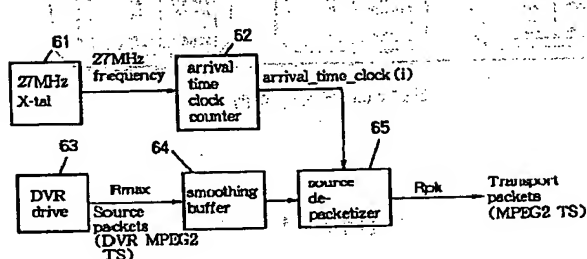
source packet

【図 8.2】



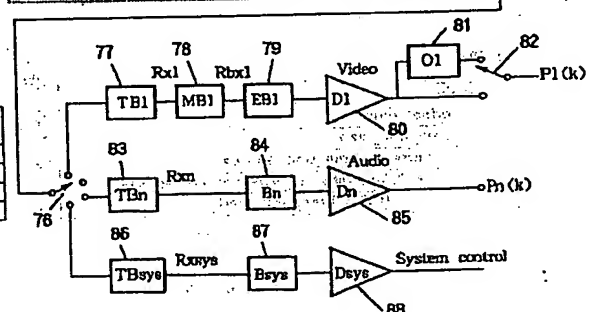
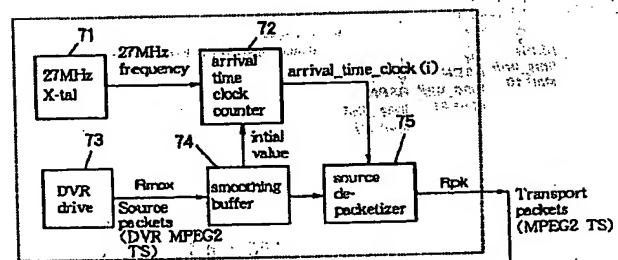
DVR MPEG-2 トランスポートストリームの構造

【図 8.4】



DVR MPEG-2 トランスポートストリームのプレーヤモデル

【図 96】





【図 78】

Syntax	No. of bits	Mnemonics
menu.thmb / mark.thmb {		
reserved	256	bslbf
Thumbnail()		
for(i=0; i<N1; i++)		
padding word	16	bslbf
}		

menu.thmb と mark.thmb のシンタクス

【図 79】

Syntax	Bits	Mnemonics
Thumbnail() {		
version number	8*4	char
length	32	uimsbf
if (length != 0) {		
tn blocks start address	32	bslbf
number of thumbnails	16	uimsbf
tn block size	16	uimsbf
number of tn blocks	16	uimsbf
reserved	16	bslbf
for(i = 0; i < number of thumbnails; i++) {		
thumbnail index	16	uimsbf
thumbnail picture format	8	bslbf
reserved	8*1	bslbf
picture data size	32	uimsbf
start tn block number	16	uimsbf
x picture length	16	uimsbf
y picture length	16	uimsbf
reserved	16	uimsbf
}		
stuffing bytes	8*2*L1	bslbf
for(k = 0; k < number of tn blocks; k++) {		
tn_block	tn_block_size*1024*8	
}		
}		

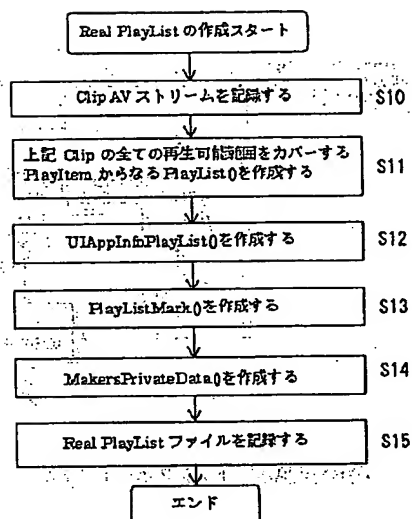
Thumbnail のシンタクス

【図 86】

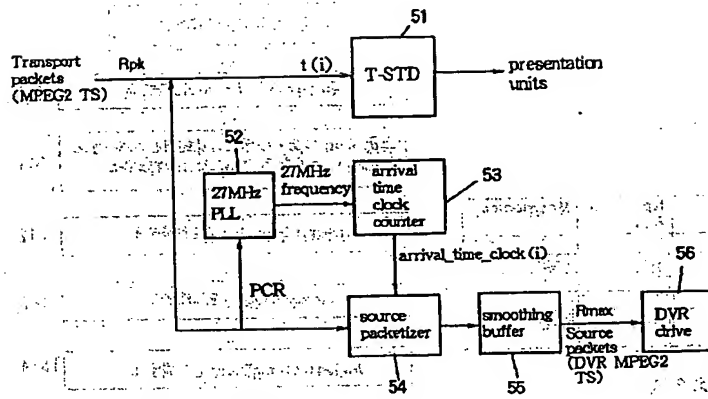
Syntax	No. of bits	Mnemonics
TP_extra_header() {		
copy permission indicator	2	uimsbf
arrival time stamp	30	uimsbf
}		

TP\_extra\_header

【図 104】

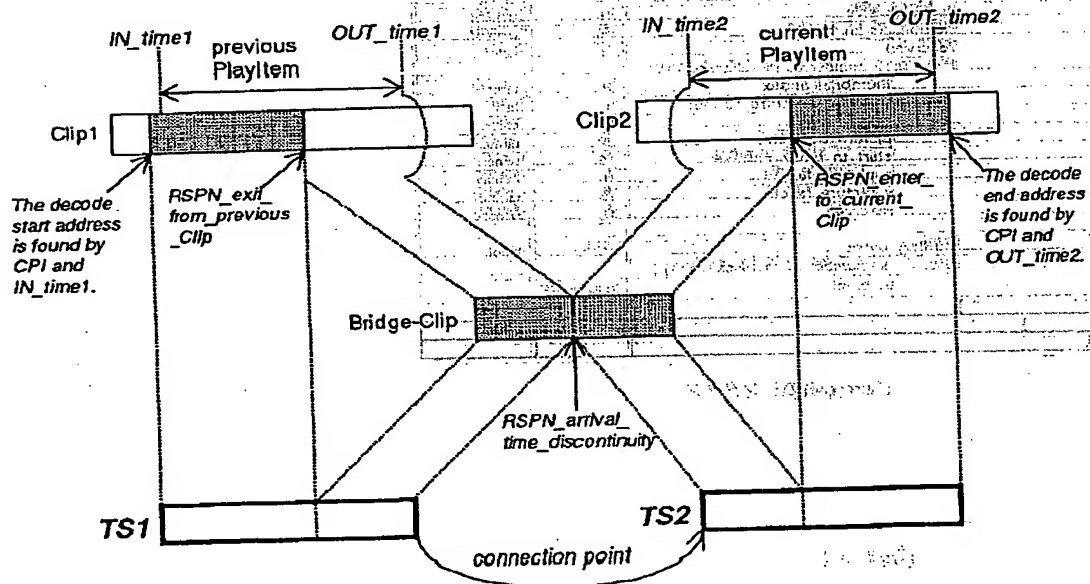


【図83】



DVR MPEG-2 トラストストリームのレコーダモデル

【図88】

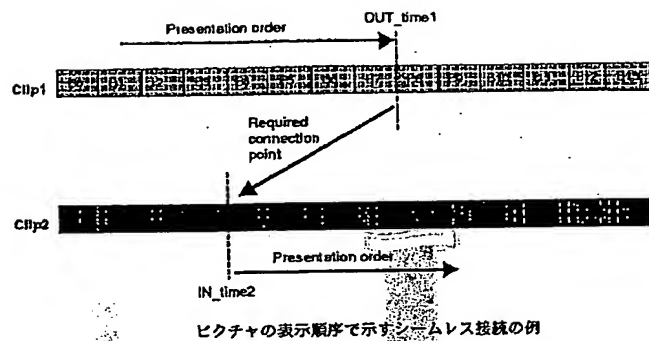


【図98】

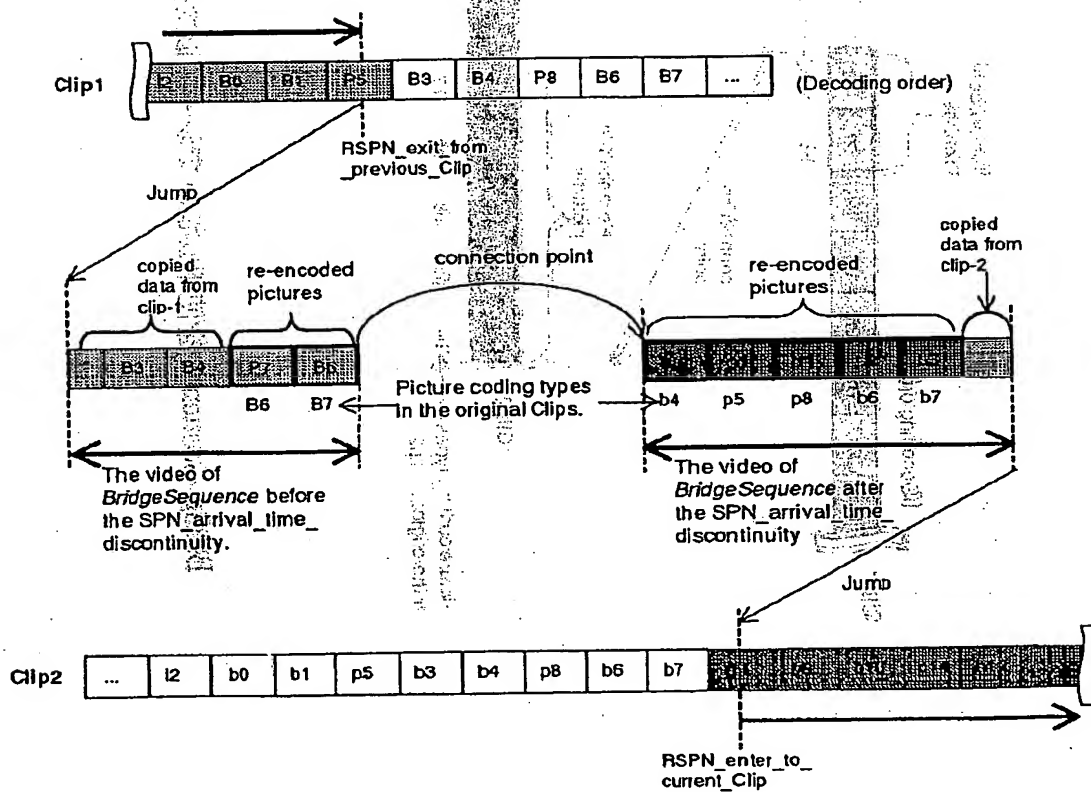
Syntax	No. of bits	Mnemonic
BridgeSequenceInfo() {		
Bridge_Clip_information_file_name	8*10	bs/bf
}		

BridgeSequenceInfo()のシンタックス

【図 90】

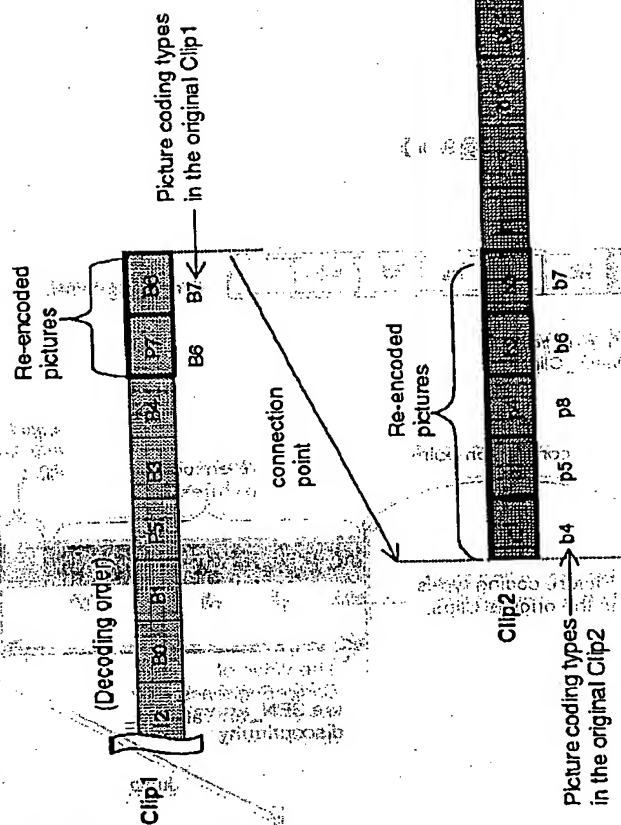


【図 91】



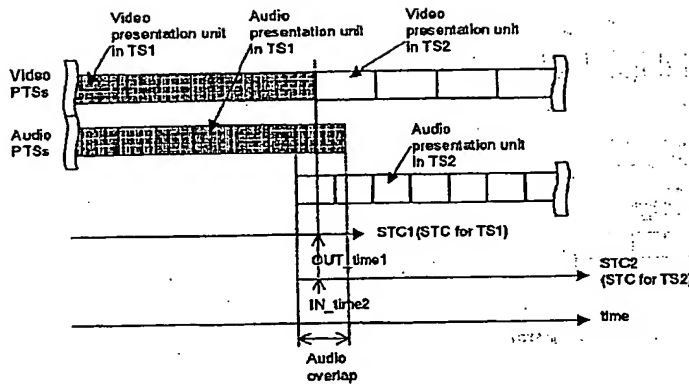
BridgeSequence を使用してシームレス接続を実現する例 1

【圖 9 2】

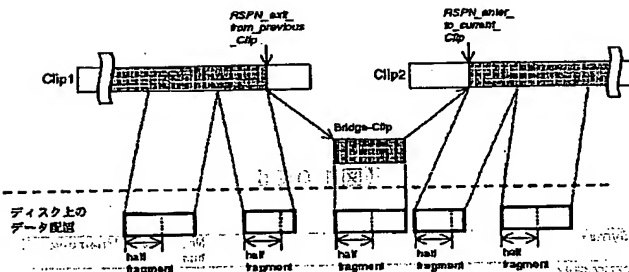


## BridgeSequence を使用しないでシームレス接続を実現する例 2

【図 9 3】

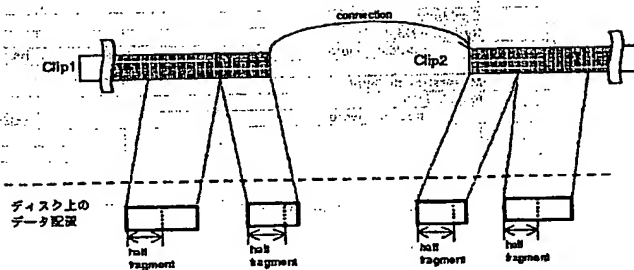


【図 9 4】



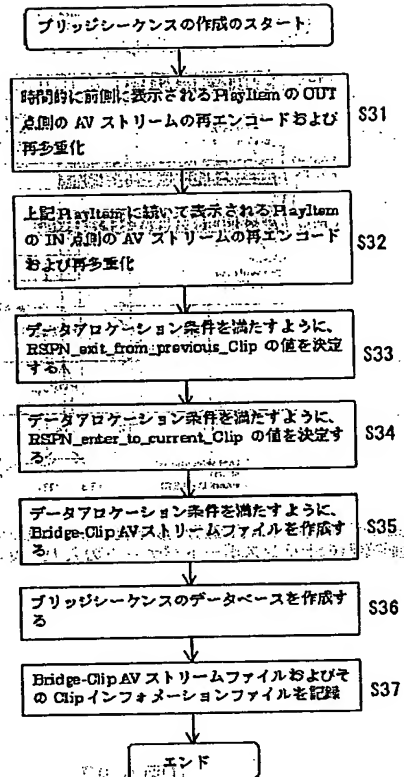
BridgeSequence を使用してシームレス接続をする場合の、データアロケーションの例

【図 9 5】



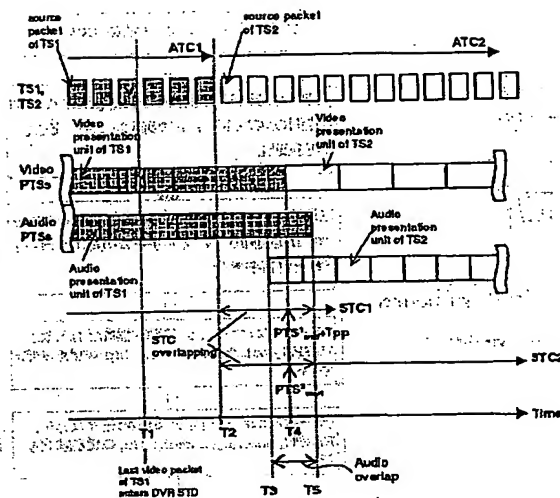
BridgeSequence を使用しないでシームレス接続をする場合の、データアロケーションの例

【図 10 6】



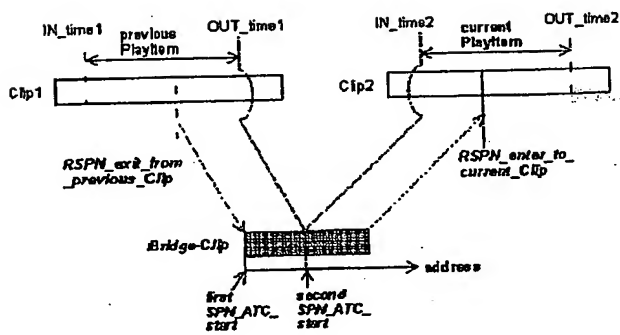


【図97】



あるAVストリーム(TS1)からそれにシームレスに接続された次のAVストリーム(TS2)へと移る時のトランスポートパケットの入力、復号、表示のタイミングチャート

【図99】



【図100】

Syntax	No. bits	of	Mnemonic
zzzzz.cpl {			
version_number	8*4		bslbf
SequenceInfo_start_address	32		umslbf
ProgramInfo_start_address	32		umslbf
CPI_start_address	32		umslbf
ClipMark_start_address	32		umslbf
MarkersPrivateData_start_address	32		umslbf
reserved_for_future_use	96		bslbf
ClipInfo()			
for(i=0; i<N1; i++){			
padding_word	16		bslbf
}			
SequenceInfo()			
for(i=0; i<N2; i++){			
padding_word	16		bslbf
}			
ProgramInfo()			
for(i=0; i<N3; i++){			
padding_word	16		bslbf
}			
CPI()			
for(i=0; i<N4; i++){			
padding_word	16		bslbf
}			
ClipMark()			
for(i=0; i<N5; i++){			
padding_word	16		bslbf
}			
MarkersPrivateData()			
for(i=0; i<N6; i++){			
padding_word	16		bslbf
}			
}			

Clip Informationファイルのシンタックス

【図 101】

Syntax	No. of bits	Mnemonic
ClipInfo {		
length	32	ulmsbf
reserved for future use	16	bslbf
Clip stream type	8	ulmsbf
reserved for word align	6	bslbf
transcode mode flag	1	bslbf
controlled time flag	1	bslbf
TS average rate	32	ulmsbf
TS recording rate	32	ulmsbf
reserved for DVRsystem use	144	bslbf
TS type info block()		
if (Clip stream type == "Bridge-Clip AV stream") {		
previous Clip information file name	8*10	bslbf
RSPN exit from previous Clip	32	ulmsbf
current Clip information file name	8*10	bslbf
RSPN enter to current Clip	32	ulmsbf
}		

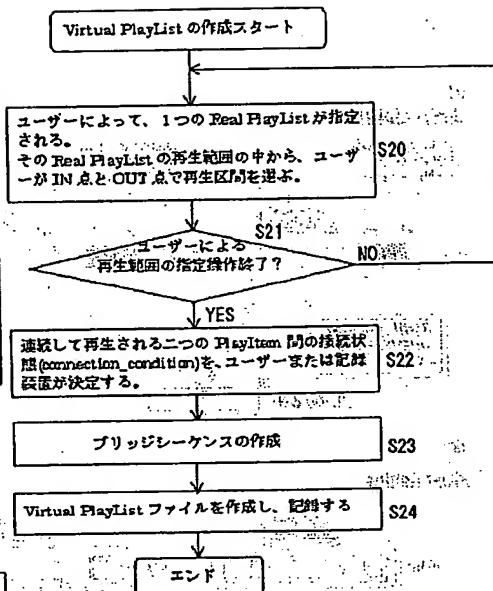
Clip InformationファイルのClipInfo()のシンタクス

【図 102】

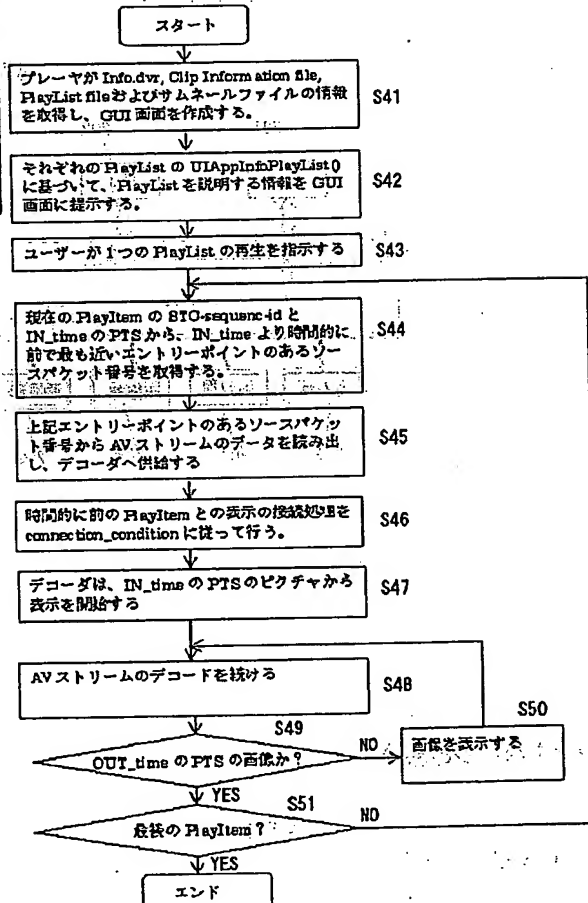
Syntax	No. of bits	Mnemonic
SequenceInfo {		
length	32	ulmsbf
reserved for word align	8	bslbf
num of ATC sequences	8	ulmsbf
for (etc_id=0; etc_id<num of ATC sequences; etc_id++) {		
SPN ATC start[etc_id]	32	ulmsbf
num of STC sequences[etc_id]	8	ulmsbf
offset STC id[etc_id]	8	ulmsbf
for (stc_id = offset_STC_id[etc_id];		
stc_id		
<(num of STC sequences[etc_id]+offset_STC_id[etc_id]);		
stc_id++) {		
PCR PID[etc_id/stc_id]	16	ulmsbf
SPN STC start[etc_id/stc_id]	32	ulmsbf
presentation start time[etc_id/stc_id]	32	ulmsbf
presentation end time[etc_id/stc_id]	32	ulmsbf
}		
}		

Clip InformationファイルのSequenceInfo() シンタクス

【図 105】

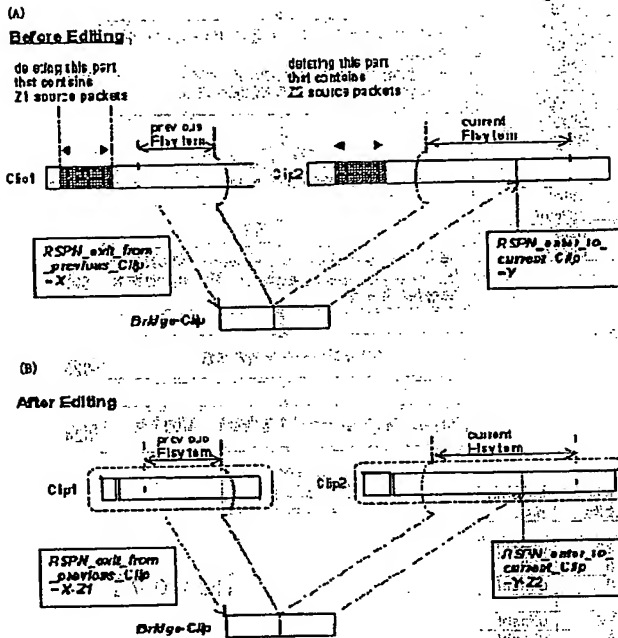


【図 107】

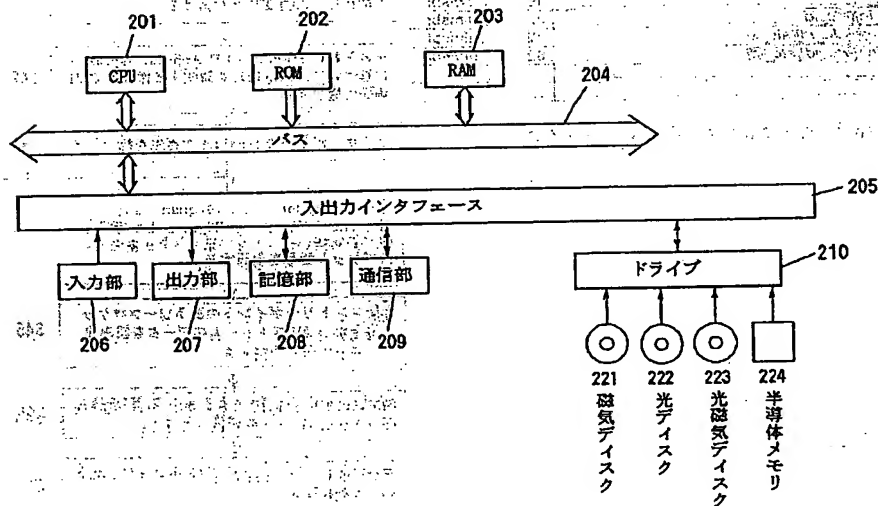


【図103】

図103



【図108】



フロントページの続き

(51) Int. Cl.

H04N 5/92  
7/24

識別記号

FI

H04N 5/92  
7/13

テーマコード(参考)

H  
Z

Fターム(参考) 5C052 AA02 AC01 CC11 FA05  
5C053 FA24 GA11 GB04 GB17 GB21  
GB37 HA21 JA24  
5C059 KK32 MA00 RB02 RB09 RC04  
RF05 SS11 SS20 UA05 UA36  
5D044 AB07 BC03 CC06 DE25 DE28  
DE38 DE96 EF05 FG18 FG23  
GK08 GK12

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☒ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☒ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**